
模拟时代
EMUTIME
2003.11
22
RMB 10 元
KINGDOM HEARTS
キングダム ハーツII
Uni–bios详解（上）
PS2模拟器迈向3D第一步
霸王忍法帖究极出招表
Zsnesw v1.337
图文全攻略
漫步经典之
海豚历险记 II
新约圣剑传说
10小时
攻略
Modetan 掃
Project64
全面评测
圣剑传说系列35页超长特辑


Ninja Masters
霸王忍法帖
详见本期精武门































(りん) **身心稳定**

表示临事不动容，保持不动不惑的意志，表现坚强的体魄。

结合天地灵力——降三世三味耶会

手印：独钴印

咒语：金刚萨捶心咒



兵

(びょう) **能量**

表示延寿和返童的生命力。

行动快速如镖——降三世羯摩会

手印：大金刚轮印

咒语：降三世明王心咒

斗

(とう) **宇宙共鸣**

勇猛果敢，遭遇困难反涌出斗志的表现。

统合一切困——理趣会

手印：外狮子印

咒语：金刚萨捶法身咒



(しゃ) **复原**

表现自由支配自己躯体和别人躯体的力量。

万物之灵力，任我接洽——一印会

手印：内狮子印

咒语：金刚萨捶降魔咒

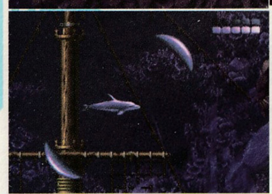




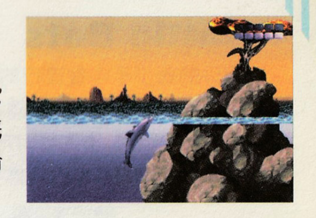


海豚历险记II ECCO



还记得ECCO这只可爱的小海豚吗？哦，想不起来，告诉你吧，这是SEGA在1994年出品的一款ACT游戏《海豚历险记II》中的主人公。



它肩负着重大使命，为了拯救“亚特兰蒂斯”和它的同胞，游经北极圈的海底，穿越亚特兰蒂斯海底城市，甚至到了其它星系和时空，打败了敌方生命体丑恶无比的“漩涡皇后”






Barbie horse



以芭比为主角的骑马游戏，游戏需要在一个个城市中骑着爱驹奔跑。相对来说是款很简单的游戏，游戏是3D的，不过看起来还算舒服。中规中距的一款游戏，可以用来骗骗MM哦，因此整体没有太大挑战。

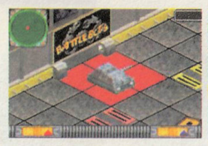




Battle Bots

国外的青少年中很流行的一种活动，就是用自己组装的机器与对方组装的机器在舞台上进行比赛。舞台上充满了各种陷阱，谁先将对方的机器弄得不能动就算赢。游戏的操作有点麻烦，需要你不断调整方向。



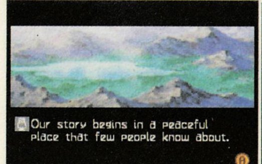




Boulder Dash EX

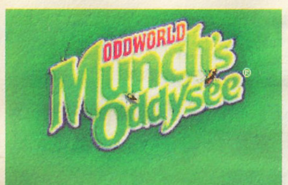


一款非常卡哇依的游戏，类似《炸弹人》跟《仓库番》的综合体。玩家需要在游戏中积攒钻石的同时躲避怪兽、陷阱，打开通往下一关的门。同样是适合跟MM玩的游戏，不需要太动脑筋，休闲适用









Oddworld:Munch Oddysee

《阿比逃亡记》，呵呵，电脑以及XBOX上的经典游戏呀，该游戏还曾申请过奥斯卡最佳动画奖呢。不过在GBA上看到微软的标志，还真是有点奇怪的感觉。





mageman network battle3

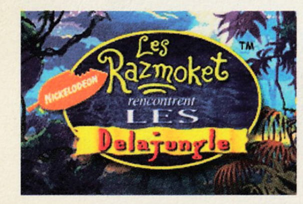
洛克人的变相卖钱版本已经到三代了，CAPCOM的功力越来越强。游戏是属于那种另类的RPG，开始的教学关还算贴心。游戏的感觉很卡哇依，依旧可以去骗MM来跟你玩……








les razmoket rencontrent:les delajungle



充满了童真的一款游戏，主角还是个穿着兜裆布的婴儿。不过游戏的画风则有那么一点怪异，充满了美式的味道，而游戏的进行方式也有那么一点怪异，总之，玩过才会明白。







Crouching Tiger Hidden Dragon



《卧虎藏龙》的GBA版，虽然游戏的画面粗糙了些，不过还算是爽快，中国武侠的飞檐走壁在游戏中体现的还算不错。等待PS2的《卧虎藏龙》推出的时候，玩玩这款游戏吧。

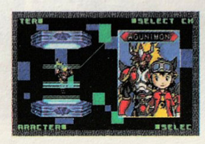




digimon battle spirit2

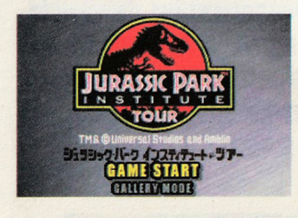
刚介绍过《战斗精灵》，这不，《数码怪兽－战斗精灵2》就出来了。在打击敌人的同时可以得到宝珠，积攒到一定程度后可以变身。数码怪兽的"扇子"不可不玩！





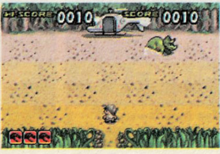
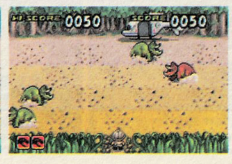


Jurassic Park



《侏罗纪公园》想必大家都看过吧，同名改编的游戏也该玩过不少。不过这款游戏跟第一射击游戏可不一样哦，还是一样，也可以拿来骗MM哦（这次的专题可以改名叫骗MM游戏大全了）。具体如何大家进入游戏就知道了。



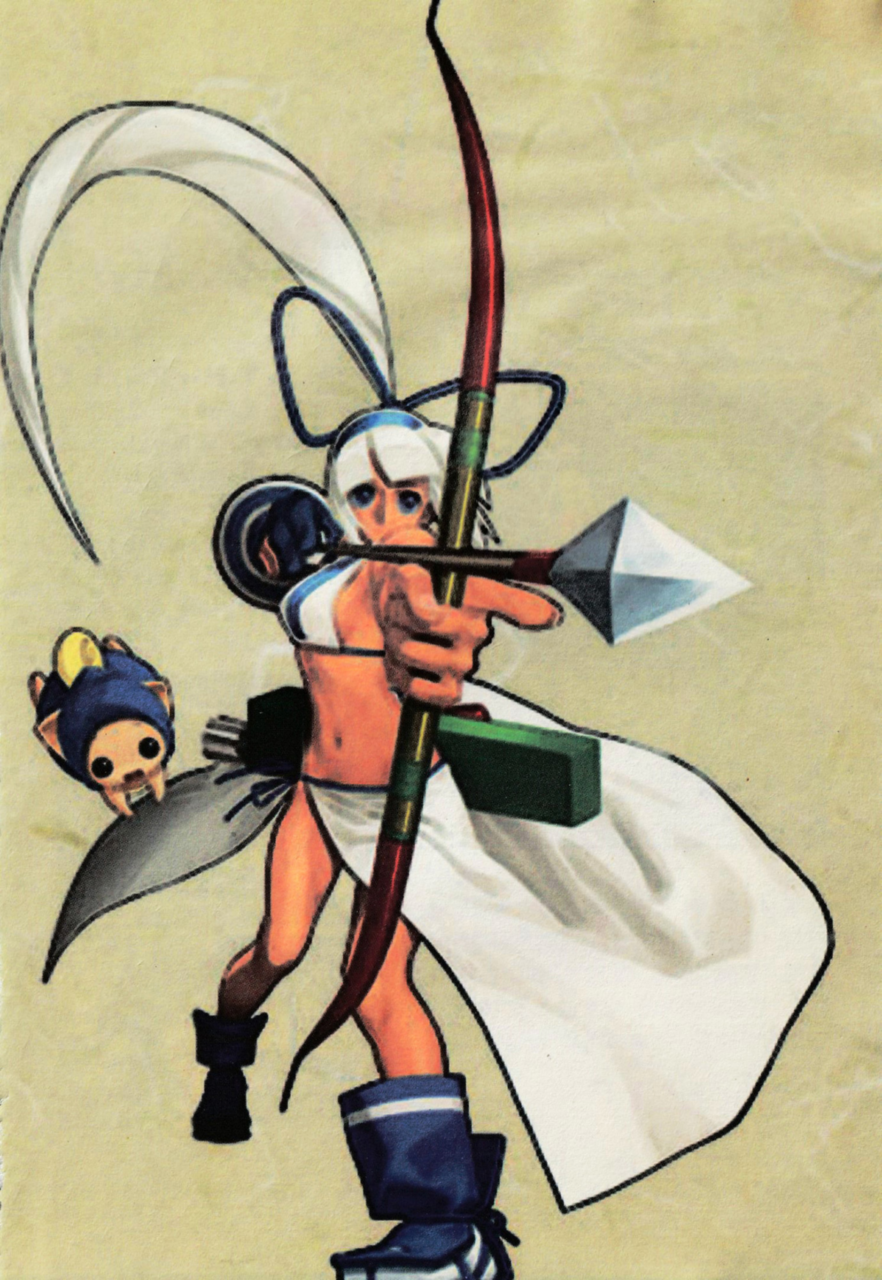




サムライスピリッツ零









侍魂 零

说起SNK的名作，大家想到的除了《拳皇》、《饿狼传说》及《龙虎之拳》外，一定还会想到《侍魂》吧？



《侍魂》和上述作品最大不同之处，除了是以古代作为背景外，里面的人物角色都是以武器作为攻击手段，而不是传统格斗游戏纯以拳脚为主，故此推出时曾掀起过一阵热潮，大受欢迎，并推出了一系列的作品。



事隔多年后，SNK Playmore终于决定推出系列的最新作《侍魂 零》。虽然现在公布的资料并不多，但据知《侍魂 零》的系统大致上是承袭自《真 侍魂》及《天草降临》，故此有玩过这系列的朋友，相信很快便上手。



出场的人物方面，时下已知最少有24人之多！除了原有的角色如霸王丸、奈舞流留、橘右京、邪神幻十郎及服部半藏等人外，还加入了德川庆寅、刘云飞、真镜名美娜等多名角色，而游戏的海报，亦全换上了这批新人为主。在新旧交合下，相信必然会带来新的刺激。







圣斗士星矢

不知道为什么，现在一看到天上飞机留下的痕迹就有种想哭的感觉（瑞士的天空全是这种痕迹）……

这是个非常冷的冬季的早晨，这一天我完成了这部系列。我去公园散步，无意见抬头望天空，看见了飞机留下的痕迹。飞机已经不在了，但这条痕迹仍清楚的呈现在碧空中。

我终于从我画了5年的作品“星矢”中解放了出来。所以终于能安详的仰望天空了。

那支我一直用来画这部作品的笔，现在已经很旧了；它躺在我的桌上，蒙上了灰尘。





似乎是让这只笔使用过度了，它现在已经无法再使用了。

然而，我用这只笔画出来的作品“圣斗士星矢”是永远不会消失的了。

就算有一天人们全忘记了她，这部作品也会永远在我的心中，就像那道飞机的痕迹。

车田正美～



圣斗士可以说是最早在国内流行的开来，这期就为大家带来《圣斗士星矢》的相关模型。





这个包包可是很贵重的哦，包括了上面的黄金圣斗士，价钱同样很贵重！





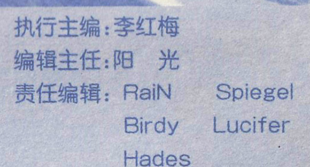


ブルー
ふち:クリアーオレンジ
肌色
ブルー
クリアーオレンジ
髪
ウッドブラウン
インディーブルー
シルバー
クリアーオレンジ
クリアーオレンジ
髪：ミドルストーン
肌色
髪：すみれ色
クリアーオレンジ
肌色
シルバー
クリアーレッド
●シルバーを塗った上からクリアーオレンジを塗る。
グリーン
シルバー
ゴールド
髪：すみれ色
クリアーオレンジ
クリアーオレンジ
クリアーオレンジ
グリーン



模拟时代 EMUTIME®

2003.11



执行主编:李红梅

编辑主任:阳 光

责任编辑:RaiN Spiegel Birdy Lucifer Hades

美术编辑:Birdy

封面设计:Birdy

排版制作:Birdy RaiN Spiegel

杂志信箱:emutime@21cn.com

投稿信箱:emutime@21cn.com

特约合作鸣谢:

模拟器专业站

温州热线游戏频道



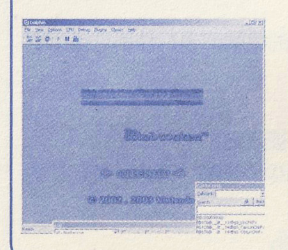

Emutime
模拟时代



最新资讯

本月最大的新闻莫过于NGEMU网站放出了NGC模拟器运行Zelda：The Wind Waker的截图！不过目前游戏的运行速度仅有1~2帧，但是可以相信游戏的完全模拟已经不是那么遥不可及了。据说游戏有些地方已经维持在1.3帧，敬





请留意我们的跟踪报道。此外说到Zelda，任天堂专给国内玩家制作的主机将会在月底发售，虽然只是N64的复制品，但是至少可以玩到中文的Zelda64的中文版了，中国游戏产业的前景一片看好啊。



多平台模拟器 MorphGear 更新



支持在多平台运行的多机型的模拟器最近再次更新，本模拟器顾名思义，就是在多种平台可以使用。总共支持的机型包括：Nintendo GameBoy Color、Nintendo GameBoy Advance、Nintendo Entertainment System、Super Nintendo Entertainment System、SEGA GameGear、SEGA MasterSystem、NEC TurboGrafx-16。支持的平台包括：Windows、Pocket pc、Pocket pc 2003、Windows CE。

MAME32FX 更新

由Mame32FX主页发表的改版的多机种街机模拟器新版本。

新版本更新如下：

在默认编译程序中UPX 被开启；

在模拟控制中增加了自动中心调整“开启／关闭”的特性

改变了默认 About? 位图；

编译了一个MinGW 3.1.0 - GCC 3.2.3修正版本。

掌机模拟器 Virtual Jaguar

说起Virtual Jaguar可能大家都比较陌生，Virtual Jaguar是掌机Jaguar的模拟器。Jaguar这种掌机在国内还没有卖过，相关资讯也很少，所以大家可能都不知道。不过托模拟器的福，现在已经可以模拟出游戏来了。



PS2模拟器PCSX2能显示3D了

来自NGEMU的最新消息，PS2模拟器PCSX2运行KONAMI游戏WTA TOUR TENNIS的抓图来看，虽然此游戏不能完美运行，但是能显示3D贴图了，这对于PS2模拟史来说，绝对是非常重要的一步



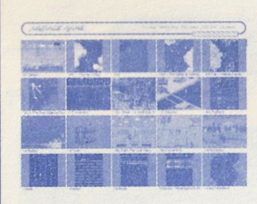




土星模拟器 SSF 推出新版本

SEGA的SS模拟器最近推出很多新版本，例如：SSF就在本月推出了新的模拟器版本（目前版本为SSF 0.7 R2）。虽然对于游戏的模拟程度还不是很好，但是也可以看作是个好的开头。就像当初PS模拟器跟N64模拟器的推出一般，我们都在等待着模拟土星的完美模拟器出现。

AdvanceCD 2.0.0



一个包含最小化（非标准）Linux系统、AdvanceMAME、AdvanceMESS和AdvanceMENU的自启动ISO镜像。当然，你应该把它烧到光盘上，这样，你就可以随时随地的玩游戏了，省却了安装的步骤：

特点：

该镜像包括有Linux，AdvanceMAME，AdvanceMESS，AdvanceMENU。



只有 16M 大小

自动检测 Linux 驱动，包括显卡／声卡／手柄／鼠标／键盘等硬件

里面自带 Gridlee，Poly Play 和 Robby Roto 游戏



RascalBoy Advance 新版发布

另一个 GBA 模拟器的新版。整体模拟效果上依然与 VBA 相差一大截。新版更新：

修正了 EEPROM 管理的一个错误(Mortal Kombat、Deadly Alliance 无法保存)；

修正了 SRAM 管理的一个错误（Super Mario Advance 4 的存档不正确）；

修正了 音量单元计量表插件的各种错误，同时添加了一个此插件的新的皮肤；

修正了按键配置的错误；

修正了 DISPCNT OBJ 双倍大小的错误（影响游戏 Final Fantasy Tatics）；

在声音及显示插件中添加了新的功能；

修正了打开／关闭 DMA 的错误（GBAGO 无声）；

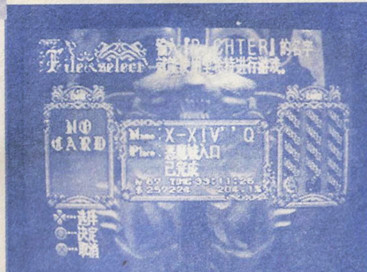
修正了写入 BG1_X 及 GB1_Y 时发生的错误。





TRANSLATE INTO CHINESE

汉化 恶魔城X月下夜想曲 中文补丁(第二版)发布



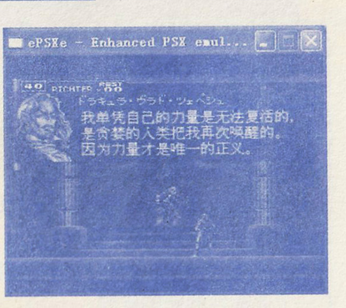
第一版即xade、蓝一冬制作的月下中文注释版补丁(第四次修正)

第二版基于上述补丁,继续制作。主要变动如下:

可在PS上运行,兼容各种模拟器,不再需要特殊的BIOS(Agemo)

汉化了片头的一小段故事背景简介(Agemo & xade)

追加音乐模式,可听500句配音 + 60首音乐(Agemo & xade)

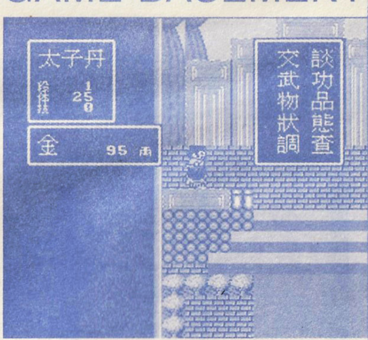


汉化 《荆轲新传》FC上的经典游戏



荆轲新传讲述了历史上荆轲刺秦始皇的故事,游戏情节跌宕起伏,人物对话非常风趣,时常会以荆轲新传的方式讲述了历史上荆轲刺秦始皇的故事,时常会说

出些令人捧腹大笑的话。在目前一片正统三国游戏的现在，适当的玩玩其它类型的历史游戏也是一件不错的选择。



汉化 PS 版 RPG4 汉化

PS 上的一款自己制作游戏的软件，现在终于被汉化了。不会汉化游戏的人可以用这个来制作全简体汉字的 RPG 游戏，好坏也算是 32 位游戏，呵呵！

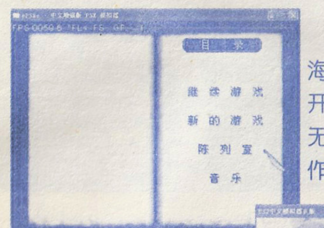


作者的话：今天收到HUMAN翻译的49%译文，花了2个小时导入，测试后认为导入效果很好，唯一麻烦的是游戏者如何快捷地找到所需的汉字。

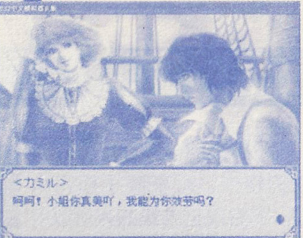
说起来 RPG4 可说是 PS 上很不错的自己动手制作 RPG 的工具了，类似的 GBA 和 PC 上都有，不过还是 PS 上的这款功能相对较强大一点。所以，此次汉化这款不是游戏的游戏对于玩家来说意义重大，希望早日能看到同人制作的高水准游戏。



汉化 PS 大航海 4 开始汉化



光荣的PS游戏《大航海时代4》现在终于有作者开始汉化了(这是个多么让无数大航海迷兴奋的事情),作者已经提出了游戏全脚本,目前正在找合作翻译的人。相信没有玩过该游戏PC版的玩家还是很多的,那么只有PS的玩家就等待作者的好消息吧。



汉化 GBA 奇奇怪界现时汉化 20%

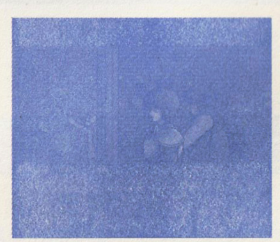


目前被天使汉化组宣布汉化著名的《传奇怪界》GBA版游戏,现在的进度是20%,请各位玩家耐心等待这款重量级游戏的汉化

版推出。在此对这些汉化小组致以最高的敬意！



汉化 伊苏3汉化 v0.99



SFC上的伊苏3目前正在被汉化中，作为FALCOM的经典大作，《伊苏》系列不断在各种主机上推出。不过目前游戏的汉化还不是很完整，作者在某些问题上卡住了，希望不久后能推出完美版的游戏。

这是经 TONKIN HOUSE 在 SFC 上重新编码过的 FALCOM 伊苏系列第三作，其实可以当作伊苏系列的一个外传。虽然画面不如同主机的四代、五代，剧情也较为简单（单线，不大可能会卡住），但流畅的操作让人简直爱不释手，在整个伊苏系列中，它是唯一采用横向卷轴式战斗系统的，让人感觉RPG和ACT更加均衡。





汉化 大航海时代2汉化

作者的话："这次发布的是0.1版的画面，已完成菜单、NPC对话、购物说明、情报说明、海上移动脚本的汉化，不过还有剧情对话正在破解中，一些发现物说明和外来语名词脚本也还没有完成，因此0.1版的汉化补丁会晚一点再放出。"



每月一聊

相信各位在玩汉化游戏的时候总会遇到一些已经在电脑上汉化过的游戏。比如：这期的《大航海时代2》、《大航海时代4》等，既然在电脑上都有了汉化版，为什么作者还要去汉化呢？他难道就能保证自己的翻译比电脑版的要更专业么？其实现在一些汉化界作者更倾向于汉化自己喜欢的游戏，不过个人以为，有些时候还是避免重复这种劳动比较好。与其将时间浪费在这些已有的事务上，还不如汉化那些更经典而且没有中文版的游戏更好，不是么！笑。一言之见，反对的不要扁我。

TRANSLATE INTO CHINESE



提起彩京游戏，首先想到的就是美型的人设和爽快的操作。这款游戏的中文译名是《太阳表决》，与彩京的其它游戏不同，游戏的风格是中世纪剑与魔法的世界。告别了那些枪林弹雨的现代场景，这款游戏的出现可以说是让玩家的眼睛为之一亮。宏大的场景设定以及激动人心的音乐，让人很容易的投入到游戏的氛围中。游戏提供三个人物可供选择，两男一女，职业从剑士到魔法师都有。玩的时候感觉像是在玩暗黑破坏神一代的飞空版。由于是基于中世纪的世界观，



游戏中的BOSS也是龙兽之类的，体型庞大，看起来就很有魄力。同时人物也是按照真实比例来制作的，虽然每一场景都很小，但是背景的描绘却是将空间感整体体现了由寺田克也担任人设。



GAME BASEMENT

GUARDIANS

经典游戏，当初谋杀了大批玩家的金钱跟时间。好在现在有了模拟器，可以在家重温一下少年的时光了。1994年，以动漫相关游戏著称的 Banpresto 发布电精(街机版) 和 Ghost Chaser – 电精(超任版)。街机版有角色：魔傀、衣世(女主角)、机器人Belva、黑骑士(二代女主角)、Tulks(即 Tarukusu，超任版中是Boss之一，后被收服)，还有一个怪物 J-11。超任版只能选前三个，其它人客串。1995年，Guardians / 电精II (Denjin Makai 2) 发布。拥有华丽的必杀技及连续技，这是一部不可多得的佳作，大规模查封游戏厅前，南京不少机铺都有8个主角。另外，增加了天使(一代用女主角爆机后客串角色)、忍者和魔法师。

本作的操作很流畅，颜色方面处理得也不错，尤其是特殊武器的使用，是其它动作游戏没有的，每个角色都可以使用自带的特殊武器，专门对付人群。



《饿狼传说》可以看做是SNK的开山之作，1991年11月《饿狼传说》第一作面世。故事主线以特瑞和弟弟安迪为了给父母报仇，最终打败吉斯来展开，虽然背景很薄弱，但是在当年可算是引起了不小的轰动。



《饿狼传说－狼之印记》与2002年推出，家用机也有移植。游戏的主角变成了吉斯的儿子洛克。

本作把血红模式经过调整演变成可让玩家设置的威力模式（既TOP系统）。人物方面除了特瑞外全部是新人：金家潘的两个儿子、自坂崎良退出后的最强空手者—马尔可。



《饿狼传说》用NEO－GEO模拟，水准非常高。操作感很爽快，画面的也非常具有魄力。

“饿狼传说”系列所传统的前后排系统（又称过线系统）将被取消，这个系统原本是可让玩家在画面的前后排之间做出移动，而在这个系统被取消之后，SNK 则加入了称为T.O.P.系统、煞车系统、潜在能力、无防备这几大新增要素。

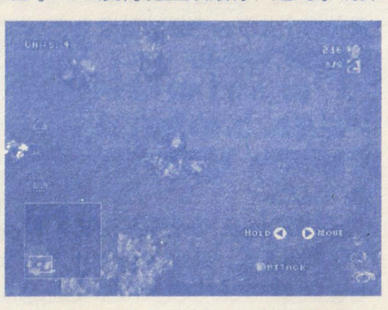


N64

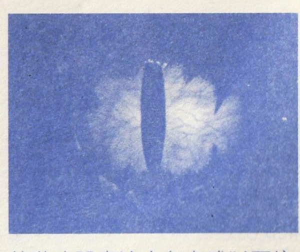




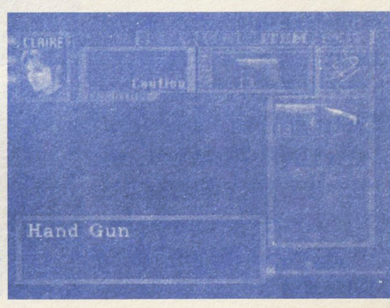
《星际争霸》的名头不用说大家也应该听过吧，虽不至于如雷贯耳，但是也应该算是国民级游戏了。游戏发生在地球历的24世纪，在宇宙的某个地方，神创造了类似于虫子的ZERG族和拥有神一般力量的PROTOSS族，2个种族都一直想把对方消灭，但是中间却还有另外一股力量维持这战争的平衡，这就是被地球联邦放逐到宇宙的人类TERRAN族，（地球当时已经没有国界之分）他们拥有高度发展的科技文明，于是，这场永无尽头的战争就在这3个种族之间展开。由于N64没有键盘跟鼠标，是用手柄操作的，所以不要妄想在这款游戏里体验微操的快感。同样的，由于N64是没有网络的，所以也不要妄想跟其它人联网对战，除了双打以外。玩这款游戏就是让你体验一下受虐的感觉，如果你没有手柄，那么就用键盘来模拟手柄吧！心理承受能力差的人不要玩。



RESIDENT EVIL™ 2



N64上的《生化危机2》可以看作是CAPCOM未来宣布NGC独占生化系列的前兆。当CAPCOM宣布《生化危机2》将发行N64版本时引起了业界的一片哗然，要想在低容量的卡带媒体上装进这样一个庞大的游戏确实让人有点难以置信。CAPCOM当时投入了大量人力物力于加州Angel Studios，制作N64版的《生化危机》，事实证明CAPCOM的努力还是相当成功的。《生化危机2》成为N64上唯一一个拥有全程语音和大量全屏动画的游戏，尽管音频及视频质量被大幅压缩，然而在技术角度上讲，能够实现这样的效果已经十分惊人。该版本游戏中还有一些原创的内容，如16个全新“EX档案”，这些档案将“生化2”的内容与系列其他游戏牢牢联系在一起，甚至暗示了《代号：维罗尼卡》和《生化0》的游戏内容。

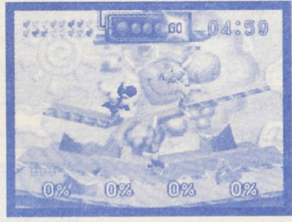


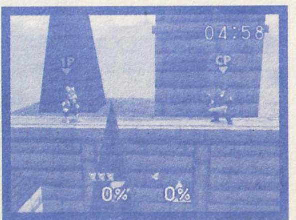






任天堂的经典大作，一款集爽快、搞笑与一身的游戏。新玩家听到这个游戏的名字可能首先想到的会是不久前于NGC上发售的《明星大乱斗》，但是实际上这款游戏是移植自N64上的。这次就给大家放出这款游戏，看看任天堂的游戏制作功力吧，是其它厂商所不具备的。游戏集合了任天堂历代来各明星人物：马里奥、林克、星之卡比、皮卡丘等等，玩家需要做的就是操纵他们中的一个来场恶搞格斗大赛，这点从游戏开头动画就可以看出来。而游戏的操作感非常爽快，同时场景的制作也充满了童趣，会出现一些经典游戏中的场面哦。闲话少说，大家赶快来体验这款游戏吧，绝对杀时间的好游戏。叫上几个好友，一下午的时间就会在笑声中度过。





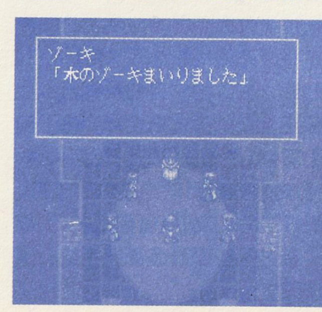


很老也很经典的角色扮演游戏，由伸童舍和 YUTAKA 出品。在游戏中玩家将驾驶机器人来跟敌人战斗。



游戏的剧情就现在看来算是很老套的，无非是王国灭亡，王子长大后无意中发现了某个秘密然后上路，一路上结识了包括女主角在内的各种奇怪人种，最后打败BOSS抱得美人归。不过游戏的世界观则刻画的不错，此外游戏的音乐和音效做得也非常不错。当熟悉的音律响起来的时候，所带来的感动也是无以复加的。

本作是纯正的角色扮演游戏，战斗的时候则是战棋模式，很有《前线任务》得感觉。推荐给那些喜欢这种类型得玩家，另外游戏对于日语的要求不算很高（这个是建立在你已经有一定的日语基础上的，如果是日语苦手请自动跳过这句话）。强烈建议大家来感受一下本作那独具特色的风格，本期推荐。



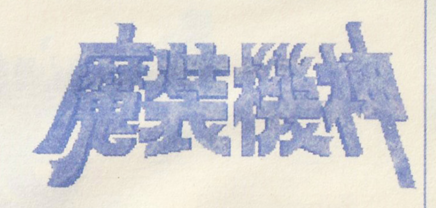




这次又拿出这个游戏是考虑了很久的，一方面一些新的朋友对这款游戏只听过没见过，另一方面在下最近一直在玩，所以于公于私就放上来了。

《奥加战争》又叫《皇家骑士团》，由松野泰己监督制作。其在中学时代便酷爱欧洲中世纪的历史，并嗜好“龙与地下城”之类的AD—D小说。Quest宽松的工作环境很适合他不羁的性格，偶然的机会松野构思了名为奥伽（魔神Ogre）战纪的SLG战棋游戏的计划得到了公司高层的赏识，两年后的一九九二年基于奥伽战纪第四章为框架的《传说的奥伽》(《皇家骑士团1》)推出，并取得了二十七万份的销量，这对一家小公司和业界新人来说都是极大的鼓舞。

续作的推出却整整过了三年，原先松野泰己想沿袭前作的系统制作记述塞提基内亚五勇者战史的第三章故事。其间松野去东欧旅行了数月，目睹了南斯拉夫波黑战争中种族虐杀的种种惨状，心灵极度震憾之余决定将原先的构想作重大修正，并将这段史迹定位于奥伽战史第七章，他认为原有的系统已不足已表述自己独特的理念，决心采用全新的模式来诠释。由于前作在MARIO-CLUB（任天堂对游戏软件质量的专门评估机构）获得极高评价，任天堂在技术和资金等各方面也提供了支持。九五年秋初，堪称史上最完美的S.RPG杰作《奥伽战争2》终于面世了。情节、系统、画面、音效无论哪方面都属完璧，突破了前作的范畴而达到了新的高度！



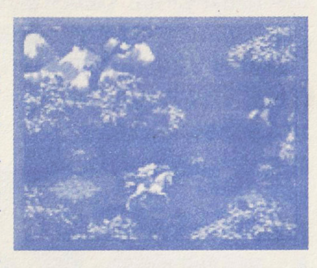
超任机上的《机器人大战外传》，由WINKY SOFT和BANPRESTO公司出品。关于机器人大战，已经说得太多了，这次说些其它的话。《超级机器人大战》除了使一直沉寂的机器人市场得到一些的刺激外，亦造就了一些人物（机器人），而"魔装机神"之中的[CYBASTER]便是其中最成功的例子，除了推出过同名游戏外，更是跳进了电视框框之中，TV作品的名字叫做《魔装机神 CYBASTER》。故事背景是在西历2040年的日本，当时因受到大地震的影响，使日本受到了大规模的灾害洗礼，文明也被冲洗的一干二净。而为了要进一步保护环境，在民间便组成了一个名叫[DC]的组织．然而，一名对[DC]充满憧憬的年轻人[安藤健]因不能通过测试而不能加入，这使他非常失望，当他行到变成废墟的[新宿]时，一部神秘的机器人出现在他面前。在完全不能抵抗的情况下，[安藤健]被吸进这部机器人之中，究竟这部机器人是从哪里来的呢？他又要带[安藤健]到哪里去呢？去看看动画就知道了～≧＿≦







史氏的经典作品，虽然属于二线产品（一线产品自然是《最终幻想》了），但可跟《圣剑传说》系列并称双雄（本期有圣剑系列的详细介绍哦）。距今四百年前，黑色的星星带来了灾祸、遮住了太阳。那一年，所有生命皆消逝了。人类出于对它的恐惧，遂称其为“死星”；对其吞食太阳的现象称为“死食”。那时，有一个人陷入永恒的死亡，那就是魔王。魔王以其强大的力量，打开深渊之门，率领邪恶的灵魂，制压诸国。战后，魔王突然消失，人们便推测“魔王已死”。先前灾厄的三百年后，死食再度降临。这一年，刚出生的生命全灭，又有一个孩子成为唯一的幸存者，超越了死亡的孩子，成为圣王。圣王将神授予他的十三件武具，分给十二将。然后，将魔王遗留下的残党赶回深渊魔界，关闭了深渊之门。在我们的后世，将会发生第三次死食。深渊之门将打开，邪恶者将再次降临。又会有一个孩子生存下来，光和暗将栖息在其体内。死食之后的第十五年，神所挑选的人，八位继承了光的青年汇集之时，将把邪恶的力量封印在深渊。





GAME BASEMENT

Zsnesw v1.337
使用完全图文攻略

文：阿任(A-REN) 责编：RaiN

什么是超级任天堂SFC游戏机？

超级任天堂（简称超任）美版叫Super Nintendo Entertainment System (SNES)，日版叫Super Famicom (SFC)。是一款游戏最多的16BIT游戏机，1990年11月发售。代表作品有《超级玛利系列Super Mario World》、《萨尔达系列Zelda》、《F-Zero》、《超级足球》、



《Street Fighter 2》、《恶魔城系列Castelvania4》、《最终幻想系列》、《火焰之纹章系列》、《皇家骑士团系列》、《超级大金刚系列》等等脍炙人口的经典作品。



游戏机能列表（摘自Nintendo.com）

CPU

16-Bit CPU

内存

工作内存：128Kb

显示内存：16Kb

处理器：

16-Bit PPU（图像处理单元）

APU（声音处理单元）：8-Bit（主声音处理器）

处理16-Bit声音

色彩

同屏最大颜色数：256色

总共可显示：32678色

解像力

最大屏幕解像力：512x448

SPRITES

Maximum Sprites per screen:128

Maximum Sprites per line:32

Maximum Sprite size:64x64

Minimum sprite size:8x8

卷轴

Horizontal, Vertical, Diagonal

音源

16-Bit PCM

声音

8通道

时钟频率

3.58Mhz、2.68Mhz、1.79Mhz

什么是Zsnes?

Zsnes是一个超任(Super Nintendo)的模拟器，作者是zsKnight和_Demo_。目前支持Windows、Linux、FreeBSD和DOS这几个操作系统。这个模拟器无论从支持的游戏数量上、模拟的效果或是游戏的速度上都是一流的。目前的版本是Zsnesw v1.337。

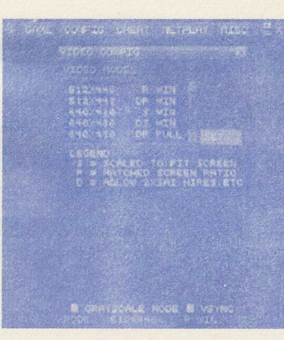
Zsnes的使用方法。



zsnesw.exe

首先要下载这个模拟器，然后是安装，一般是直接运行安装程序或解压缩到一个目录中就可以了。比如：解压缩或安装到D：\EMU\Zsnesw。完成了模拟器的安装，还要安装DirectX 8，这是运行这个模拟器所必须的，如果没有就去下载装一个吧。现在来看看运行后的状态：运行主程序zsnesw.exe，注意，第一次运行时会提示你按键盘上的Z键继续的。而且这时候的画面也很不清楚，如果主程序不能正常运行，问题多在于文件损坏或者DirectX版本错误，务必检查你系统中的DirectX版本。





(图1)

(图2)

图1就是模拟器运行后的窗口。很不清楚是吧，没关系，那是因为我们没有设置的关系。下面就来设置它，我来手把手一步步教你，呵呵。

选择菜单上的：CONFIG-->VIDEO，打开如图2的窗口。

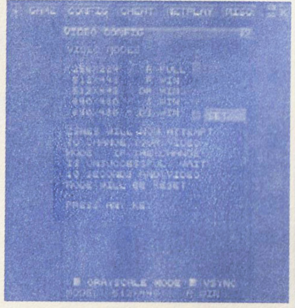
现在选中如图2窗口中的512x448 DR WIN 这个选项，然后点击SET按钮，这时会打开一个如图3的设置窗口。

当出现这个窗口后，按任意键继续就可以了。

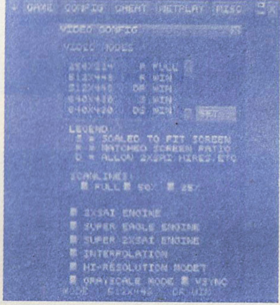
(图3)

这时，你会看到一个如图4的窗口不用管它，这时你再按一次任意键打开如图5的窗口。到这里，基本的设置工作就结束了。看，清楚多了吧。

接下来就让我们来看看这上面都是什么功能。

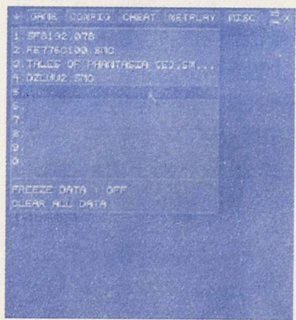


（图4）



（图5）

下面我们来看看各个菜单选项的功能如图6：



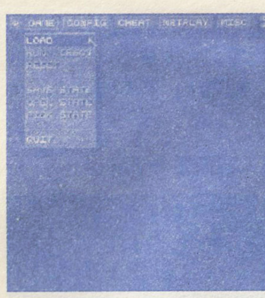
（图6）

菜单：1.2.3.4.5.6.7.8.9.0这几个位置是保存以后你最近运行过的游戏名称；

FREEZE DATA:OFF 这里是说是否锁定上边的列表。OFF是关闭，ON是打开。

CLEAR ALL DATA 这是清除上边所有的列表。





（图7）

GAME 菜单（图7）：

LOAD：就是打开游戏的ROM，并且载入运行；

RUN [ESC]：运行游戏[暂停]；

RESET：重置游戏；

SAVE STATE：保存游戏进度；

OPEN STATE：载入游戏进度；

PICK STATE：选择存档位置；

QUIT：退出本模拟器。

（图8）

CONFIG 菜单:(图8)

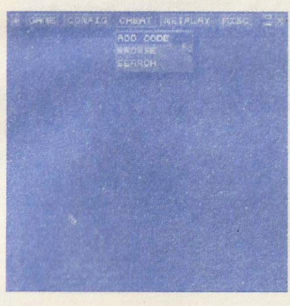
这里可是最重要的地方了。直接影响到你的游戏感觉哦，一定要看仔细了。

INPUT #1：是用来设置1P的控制器的，也就是玩家1是用键盘还是手柄；

INPUT #2～INPUT #5：同上边的类似；

ADD-ONS：就是设置其它SFC的外部设备，比如SFC专用鼠标什么的；

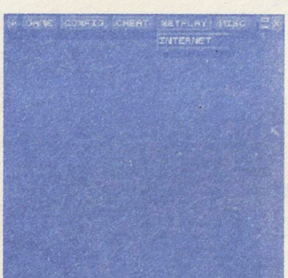
OPTIONS：选项设置，很重要的地方，详细说明见后边
VIDEO：模拟器的显示模式设置，详细说明见后边。
SOUND：模拟器的声音设置。



（图 9）

CHEAT 菜单（图 9）：
ADD CODE：添加金手指代码；
BROWSE：浏览已经存在的金手指代码；
SEAARCH：搜索需要修改的数值。

这三项只有在有游戏载入的情况才可以使用。不要犯下低级错误，而大呼小叫！

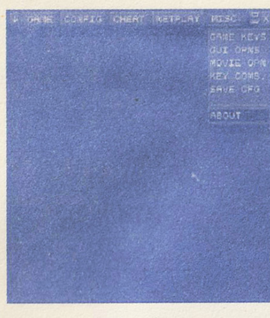


（图 10）

NETPLAY 菜单（图 10）：

这里是模拟器连网游戏的设置，就一个选项，详细说明见后边。





（图 11）

MISC 菜单（图 11）：

这里是一些杂项的设置。

GAME KEYS： 这里是设置模拟器用到的快捷键的地方，你可以手动更改它们；

GUI OPNS：这里是设置模拟器的界面的，包括背景颜色和窗口位置等的设置；

MOVIE OPN：就是一个游戏的录象和播放设置；

KEY COMB.：设置组合按键的地方；

SAVE CFG：把所有的设定保存下来；

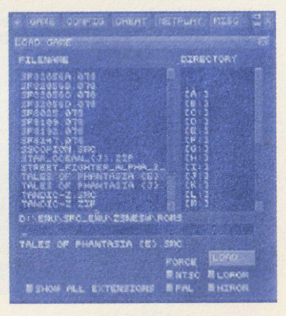
ABOUT：这里是模拟器的版本信息和作者说明。

看到这里，你已经算是一个“Zsnes”模拟器使用熟手了，要想成为高手，当然要再接再厉，跟我来吧！

现在，我们来说说上文提到的几个需要详细说明的设置，如图 12。

LOAD GAME（载入游戏）：

这就是载入游戏的窗口，左边是游戏 ROM 的文件名，右边是目录和驱动器列表，需要的话就双击相应的项目。在游戏名上双击或点击 LOAD 就可以运行这个游戏了。



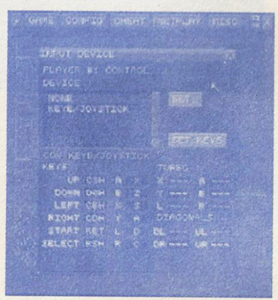
（图 12）

点击MISC-->GUI OPNS 打开如图13的GUI设置窗口。

在这里并也没什么特别需要注意的地方，就按照上图所设置的那样设置吧。我个人比较喜欢那个SNOW EFFECT。当然，你也可以试着去改变这其中的相关设置，

(图13)

得到自己最为满意的效果，记得将自己的心得体会拿出来和大家分享哦！



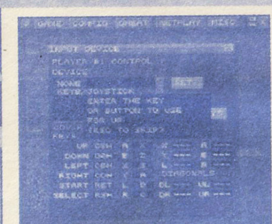
(图14)

点击CONFIG--->INPUT #1 打开如图14的输入设备设置窗口。

图4中的设置是模拟器默认的按键设置，一般也没有必要去修改，除非你有极其“怪异”的操作嗜好。

选中 KEY/JOYSTICK 然后点 SET 键来指定使用键盘/手柄，然后再点SET KEYS键来指定按钮如图15:



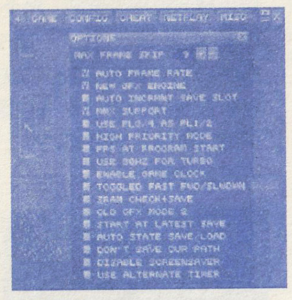


（图 15）

如图 15 所示，依次输入你要定义的按键：UP 上、DOWN 下、LEFT 左、RIGHT 右、START 开始、SELECT 选择、A 键、B 键、X 键、Y 键、L 键、R 键。

这样就把 1P 的控制器设置好了，其它的就依次类推，此不多言。

点击 CONFIG-->OPTIONS 打开如图 16 模拟器选项窗口。



（图 16）

MAX FRAME SKIP：最大跳帧；
AUTO FRAME RATE：自动跳帧；
NEW GFX ENGINE：新的 GFX 图象引擎；
MMX SUPPORT：MMX 支持
USE PL3/4 AS PL1/2；
PL3/4 作为 PL1/2 来使用；
HIGH PRIORITY MODE：高优先权模式；
FPS AT PROGRAM START：程序启动时显示 FPS；
USE 30HZ FOR TURBO：使用 30HZ 加速；
ENABLE GAME CLOCK：启用游戏时钟；
TOGGLED FAST FWD/SLWDWN；

SRAM CHECK+SAVE SRAM：检查＋保存；

OLD GFX MODE 2 ：使用旧的GFX模式2；

START AT LASTEST SAVE ：从最后保存的游戏开始运行；

AUTO STATE SAVE/LOAD： 自动存档／取档

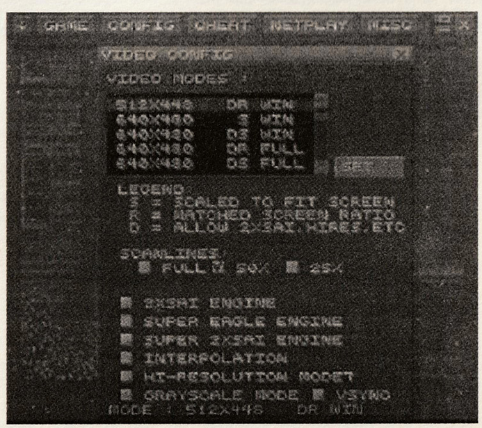
DON SAVE CUR PATH：不要保存当前的路径设置；

DISABLE SCREENSAVER ：禁止屏幕保护；

USE ALTERNATE TIMER ：使用交替的计时器。

以上是这个窗口的选项，可根据自己的需要选择。

点击CONFIG-->VIDEO 打开如图17的显示模式设置窗口。



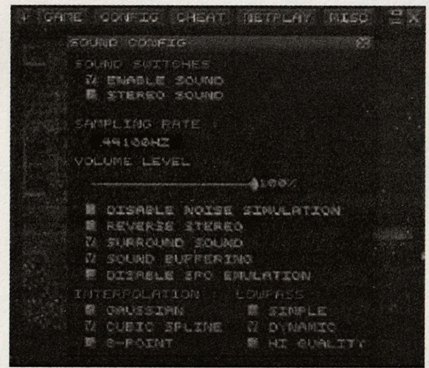
（图17）

呵呵，看到没，我加了50%的扫描线，效果就和电视上的一样啦。VIDEO MODES：显示模式512x448 DR WIN 就是目前使用的模式；



LEGEND：示例，S=缩放到适合屏幕，R=和屏幕匹配，D = 允许2xSAI，高分辨率，等等，WIN=窗口模式，FULL =全屏模式；
SCANLINES：扫描线；
FULL：全部；
2xSAI ENGINE ：2xSAI引擎；
SUPER EAGLE ENGINE：超级雄鹰引擎；
SUPER 2xSAI ENGINE：超级2xSAI引擎；
INTERPOLATION：插值；
GRAYSCAL MODE：灰度缩放模式；
VSYNC：垂直同步。

点击CONFIG-->SOUND 打开如图18的声音设置窗口。



(图18)

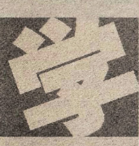
SOUND SWITCHES：声音开关；
ENABLE SOUND：打开声音模拟；
STEREO SOUND：使用立体声；

SAMPLING RATE：采样率（用鼠标点那个数字就可以更换采样率，建议使用44100HZ，这是CD的品质）；
VOLUME LEVEL：音量；
DISABLE NOISE SIMULATION：禁止噪音模拟；
REVERSE STEREO：反向立体声；
SURROUND SOUND：环绕声；
SOUND BUFFERING：声音缓冲；
DISABLE SPC EMULATION：禁止SPC模拟；
INTERPOLATION：插值；
GAUSSIAN：高斯；
CUBIC SPLINE：立方曲线；
8-POINT：8-点；
LOWPASS：重低音；
SIMPLE：简单；
DYNAMIC：动态；
HI QUALITY：高品质。

开始游戏

上面的基本设置都已经完成了，以后就不需要再设置了。稍嫌罗嗦了点，可这都是基础的工作啊，这个模拟器的使用可以说是最简单的。打开模拟器，然后点GAME-->LOAD选择你要玩的游戏的名字或ROM编号，双击就可以运行了，在这里，有个小窍门，如果你是在窗口运行的话（目前我们设置的就是），请按键盘上的ALT+Enter键就可以切换到全屏模式下运行了。如果需要暂停或是调整菜单设置的话，按键盘上的ESC键就可以了。

你可以随时更改模拟器的设置，一般都是马上生效的。你要做的就是按Esc键，然后修改设置，然后再按Esc键回到游戏就可以了。这点有一些象NeoRageX，就这么简单，只要是把模拟器配置好，即使更换操作系统也没事。



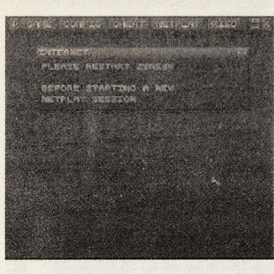
EMULATOR SCHOOL

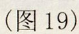
连网游戏



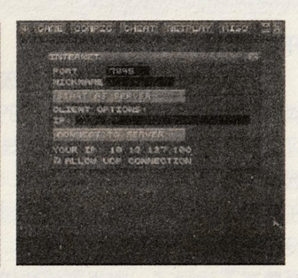
要想连网游戏，前提是双方必须都有这个游戏的ROM。而且，ROM名字必须一样，比如：SF8192.078这个游戏。两人的ROM必须是同一个名字，必须是SF8192.078，不能一个是SF8192.smc或SF8192.zip。总之，如果是*.smc就都是*.smc，要统一。

Zsnes自己内建的有连网服务器和客户端，可以直接连网玩。方法是：点NETPLAY-->INTERNET 如果是第一次使用这个功能的话，会出现图19的窗口：





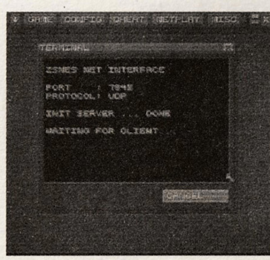
（图19）



（图20）

当然，这时候你并不能立刻使用这项功能来联网游戏，你需要退出模拟器，重新打开才能使用这个功能。图20是重新运行Zsnesw后选择该项的画面：

PORT：端口，这项基本上不用改，就保留默认的数字就可以了，7845；
NICKNAME：呢称，也就是你的名字；
START AS SERVER：这个是创建服务器端的按钮，需要建主机的就按这个；
CLIENT OPTIONS：客户端设置；
IP：如果你是客户机，就需要在这里填入主机的 IP 地址，然后点下边的那个按钮就可以连到主机上了；
CONNECT TO SERVER：连接到主机的按钮；
YOUR IP：这里显示的是你现在的 IP 地址，如果你是主机，话就告诉别人这个 IP 地址好让他们加入；
ALLOW UDP CONNECTION：允许 UDP 连接。



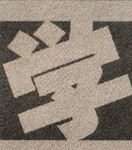
（图 21）



（图 22）

图 21 为设置好的服务器端的图示。

服务器建立成功，等待客户机的加入。图22是客户机加入后的图示。

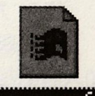


这时候，双方任何一个人点菜单上的GAME-->LOAD，找到要连的游戏名就可以开始了，记得在游戏里要选双打呦。

在如图23的这个窗口有一些说明的地方：上边的那个大窗口是聊天的地方，只能用字母，不能用汉字。

PLAYER SELECT：选择游戏者。下边是12345这几个数字，1就是你使用1P，2就是你使用2P，一般主机是1P，客户机是2P，当然，你也可以换过来；
LATENCY：延时设置，默认是3，你可以根据自己的实际网速来调节；
SAVE DATE：保存游戏数据。有3 个选项：
NONE：无；
LOCAL：保存到本地；
REMOTE：保存到远端机器上；
BACK BUFFER：后台缓冲。最好选中；
DISCONNECT：断开连接。

关于ZSNESW.CFG这个文件的说明



这个文件是Zsnesw的配置文件，和Zsnesw.exe在同一个目录内。里面保存了模拟器所有的设置信息。你可以使用Windows自带的Notpad记事本来编辑这个文件。

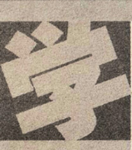
其中唯一个需要你手动来改的项目就是 SaveDirectory= 这一项。等号右边默认是空的。这是设置模拟器保存游戏存档的路径的。默认是保存到和游戏 ROM 同一个目录中。如果你想把存档和游戏 ROM 分开的话，比如把存档放到 SAVE 目录中，就请手动把路径写进去吧，比如：
SaveDirectory=D：\emu\ZSNESW\save

关于天外魔境和星之海洋这样的游戏的模拟



天外魔境 ZERO，英文名称 Far East of Eden Zero，SFC 上面的 48M 大作。由于使用了叫做 SPC7110 的 DSP 特殊芯片的加密技术（注：星海传说，少年街霸 2 使用的叫 SDD1 芯片，大贝兽物语 2 使用的叫 S-RTC 芯片），无法被正常的模拟器所支持。据参与破解的 Dejap 小组称，该加密技术类似于 CPS2 基板的加密技术，因此必须用类似于 CPS2 的 XOR 文件的破解方法，即通过 XOR 文件在内存中的异或运算，来得到正确的 Rom，从而被模拟器支持。

要想正常运行这个游戏，必须有这个游戏的原始 ROM 文件，还要有专门的图像破解文件，二者缺一不可。在这里要注意的是：ROM 文件你可以放到任何你愿意的地方，但图像破解文件必须放在模拟器的存档目录中。模拟器默认的存档位置是和 ROM 在同一个目录。除非你象上面说的那样，手动更改了





模拟器默认的存档目录。你就需要把这个图像破解文件整个放在你指定的存档目录里。针对这个游戏，破解文件都放在一个叫 Feoezsp7 的文件夹中。举例来说：我的设置是这样的：

ZSNESW.CFG 这个文件里的

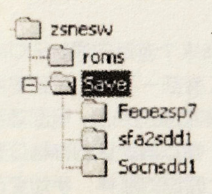
游戏存档目录

SaveDirectory=D:\emu\ZSNESW\save

游戏 ROM 的目录

GameDirectory=D:\emu\ZSNESW\ROMS

所以我的目录结构是这样的：



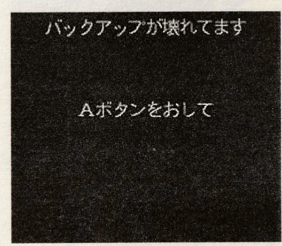
这里面的 Feoezsp7 是天外魔境的图象破解包目录，sfa2sdd1 是少年街霸 2 的图象破解包目录，Socnsdd1 是星海传说的破解包目录。

这三个游戏现在都可以正常运行了，只有天外魔境第一次运行时需要注意：

Load 游戏 Rom(Far East of Eden Zero (J).smc)后，会出现一个 Backup 出错的提示，不管它，按 A 键继续，它会检测 SPC7110 芯片的各种参数，之后会叫你关电源重启。

Reset 后重新进入游戏，怎么还是 Backup 出错？这次是按 B 键，又是 SPC7110 芯片的检测，此时第二次 Load 游戏。

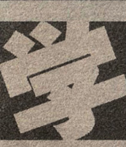
令人怀念的游戏厂商标题画面 HUDSON 终于出现了。这时你就可以正常地进入游戏了。见下图解：



提示按 A 键继续



第一次提示关电源重启



选择 GAME-->RESET

点 YES 钮

提示按 B 键继续

第二次提示关电源

第二次选择 GAME-->RESET

第二次按 YES 钮

游戏正常运行

下面是一些游戏的截图：







　　最后，罗哩罗嗦的说了半天，可能有人都已经看晕了，是不是感觉这个模拟器好麻烦啊 ~~，呵呵，说了那么多，其实就是想把这个模拟器所有的功能都告诉大家，这样大家以后在使用中万一出现了什么问题，也就不用找人问了，看看这里就可以了，哈。

本文在构架上和内容上还有许多的缺陷和不足，希望广大同行和爱好者多提意见。



Uni-bios 1.2 详解（上）

责编：RaiN

UNI-BIOS 1.2 是由CPS2SHOCK小组（官方站点http://bios.cps2shock.com）出品的MVS改版BIOS，功能非常强大，内置家用机及街机模式切换，音乐盒，作弊系统，ROM CRC 检验。还有一个很重要的功能，就是可以跳过下面的红字警告，如图：

WARNING

THIS ROM CARTRIDGE IS FOR USE WITH
ORIGINAL SNK BOARDS ONLY.
COPYING OF SNK BOARDS IS PROHIBITED
AND MAY RESULT IN SEVERE CIVIL AND
CRIMINAL PENALTIES AND WILL BE
PROSECUTED TO THE MAXIMUM EXTENT
OF THE LAW.

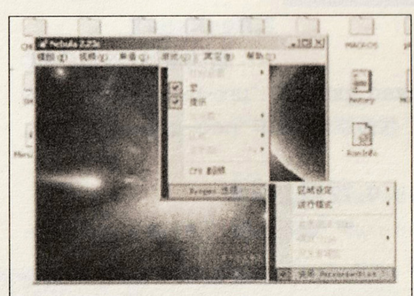
其实就是一个关于版权及使用范围的申明，这在我们的身边很常见，不用去理会。

Uni-bios

在各模拟器的使用方法

一、运行UNI-BIOS

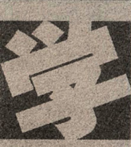
1、Nebula



从网上下载回来或通过其它方式得到，更名为uni-bios.zip放在ROMS目录下。打开Nebula主程序，游戏->Neogeo Options->Use Universe-Bios，选上Use Universe-Bios。



看到这个游戏，大多数朋友不会陌生吧，不知不觉就想到以前那些守在街机旁拿币接力答题的情景。



进入游戏后，你会看到如图1的窗口，在这里你需要对BIOS进行设置，这可不是电脑的BIOS哦！



（图1）

2.WinKawaks

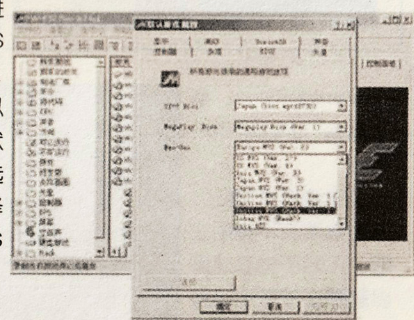
解压出来，将“uni-bios.rom”放在“WinKawaks.exe”同一目录下。

3.NeoRageX

首先备份NEOGEO BIOS文件“neogeo.zip”，将“uni-bios.rom”改名为“neo-geo.rom”替换原BIOS中“neo-geo.rom”文件。

4.mame32plus 0.72以上版本

将“uni-bios.rom”解压出来，更名为“uni-bios.1 2”加进NEOGEO BIOS文件“neogeo.zip”中。打开模拟器，点击选项，默认游戏选项里选择BIOS，选择“Unibios MVS (Hack，Ver. 1.2)”。如图2、3。

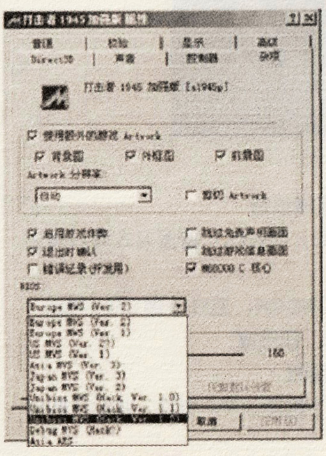


（图2）

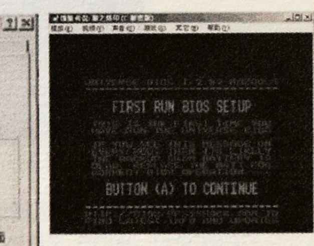
二、UNI–BIOS 功能介绍：

1、第一次使用 UNI–BIOS，进入游戏后，可以看到如下画面，图 4。

FIRST RUN BIOS SETUP
首次运行基本输入输出系统设置
THIS IS THE FIRST TIME YOU
HAVE RUN THE UNIVERSE BIOS
IF YOU SEE THIS MESSAGE ON
THE BACKUP THEN ITS LIKELY
THE BACK UP SRAM BATTERY IS
DEAD. REPLACE THE BATT FOR
CORRECT BIOS OPERATION....



（图 3）



（图 4）



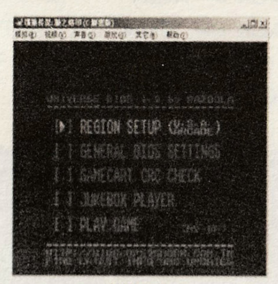


这是你第一次运行世界基本输入输出系统，如果你在备份时看到这条信息，那么可能是电池记忆体挂了，重置电池记忆体启动新的基本输入输出系统....

BUTTON（A）TO CONTINUE

按“A”键，此“A”键为游戏设置手柄的“A”键。

按“A”以后进入一下画面：（图5）



（图5）

REGION SETUP：区域设置

GENERAL BIOS SETTINGS：普通基本输入输出设置

GAMECART CRC CHECK：游戏卡带CRC校验

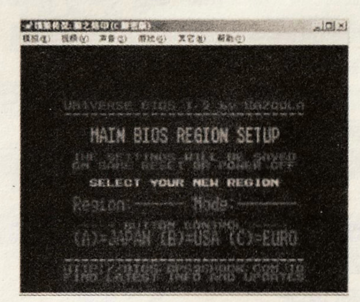
JUKEBOX PLAYER：音乐盒

PLAY GEME：开始游戏

设定手柄玩家1的上、下选择，“A”确定，我们开始对如图6的窗口进行设置。

1、REGION SETUP（区域设置）

2、进入区域设置菜单，首先设置区域



（图 6）

MAIN BIOS REGION SETUP

主要基本输入输出系统的区域设置

THE SETTINGS WILL BE SAVED ON GAME RESET OR POWER OFF

设置将会保存同时游戏复位或停止

SELECT YOUR NEW REGION

选择你的新区域

Region:--------- Mode:---------

区域: 模式

-----BUTTON CONTROL-----

控制按键

(A)=JAPAN A =日本

(B)=USA B =美国

(C)=EURO C =欧洲



MAIN BIOS REGION SETUP

主要基本输入输出系统的区域设置

THE SETTINGS WILL BE SAVED ON GAME RESET OR POWER OFF

设置将会保存同时游戏复位或停止

SELECT NEW SYSTEM MODE

选择新的系统模式

Region:———— Mode:————

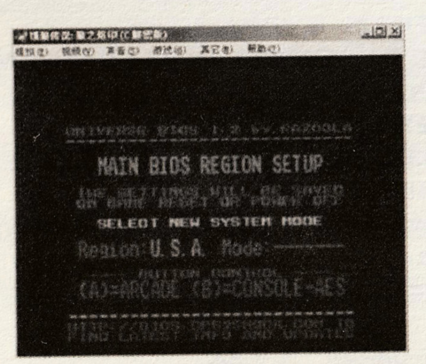
区域: 模式

-----BUTTON CONTROL-----

控制按键

(A)=ARCADE A =街机

(B)=CONSOLE-AES B =家用机



(图 7)

2.GENERAL SETTINGS（普通基本输入输出设置）如图8

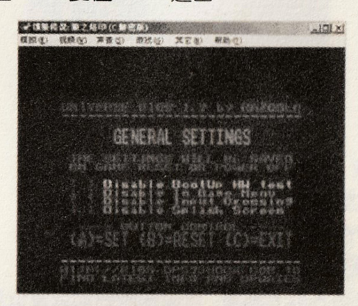
Disable BootUp HW test　禁止引导时硬件测试

Disable In Game Menu　禁止游戏菜单(禁止金手指)

Disable Input Crossing　禁止输入交叉

Disable splash Screen　禁止闪屏

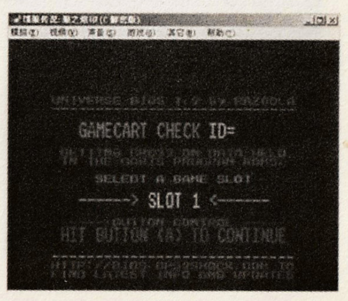
A=设置　B=复位　C=退出



(图8)

3.GAMECART CHECK（游戏卡带CRC校验）如图9

按“A”键开始校验游戏卡带，结束以后按“C”键退出。

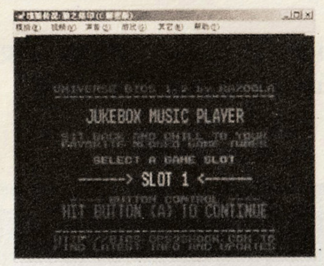


(图9)





4. JUKEBOX MUSIC PLAYER（音乐盒）如图 10



（图 10）

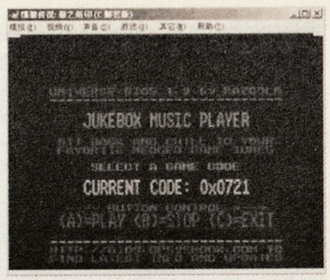
A= 播放　B= 停止　C= 退出

上、下选择曲目

5. PLAY GEME（开始游戏）

设置好后，就可以这一项开始游戏。

（下一次进入以上画面，可以在刚启动或复位显示BIOS信息时按“A+B+C”进入。或者删除BIOS电池记忆体文件，如nebula下kof2002 BIOS电池记忆体文件，是eeprom目录下的kof2002.srm，删除它可以进入最初画面）



（图 11）

to be continue.....

唔，本期带给大家的是两部动画电影的OST，一个是《PERFECT BLUE》，另一个则是《SPRIGGAN》。这两部动画都是大友克洋的作品，所以要说本期是大友克洋专题也不为过啦^^。

熟悉大友克洋的朋友一定已经心里有数，没错，这两个OST都带有一点晦暗压抑的色彩，不过我个人是相当欣赏的，希望和我一样变态的朋友也能喜欢^^。

文／责编：spiegel

PERFECT BLUE



这部1997年出品的动画片在当时引起了极大轰动，在柏林动画展中也得到了很高的评价。竹内义和的原作本就玄乎其玄，再加上江口寿史的人设、大友克洋的企画演绎，以及监督今敏的统合，使一切都像本片题目一样perfect。当然，身为声优的岩男润子也是功不可没啦。

动画讲述了一个离奇而又真实感极强的故事。偶像歌星未麻转型去演电视连续剧，虽然开始一切不如人意，但是未麻并不气馁，凭借自己的努力逐渐进入了角色。可是在这期间剧组接连接到恐吓之后，相关人物先后被谋杀死了，而未麻也遭到



了骚扰，日常活动细节被公布在INTERNET上，未麻的眼前也经常会出现另一个自己，这到底是自己的幻想还是现实？……

《PERFECT BLUE》的OST共包含11首歌曲，其中既有偶像风格的“爱の天使”、“一人でも平气”、“想いてに抱かれて今は”，也有恐怖气氛浓重的“恶梦”、“内田のテーマ”，这样的组合正契合了本片的主题——虚幻与现实交织的真实性。

SPRIGGAN



《SPRIGGAN》讲述的是一个以现代为背景但又带有强烈科幻色彩的故事，改编自皆川亮二的同名漫画。皆川亮二最有名的作品当属《ARMS（神臂）》，虽然他凭此被很多人称为日本漫画界的鬼才，我看了却有一种模式化的感觉。《SPRIGGAN》的漫画本也如此，但到了大友克洋手里却多了一种原作体现不出的速度感和魄力，不禁令人耳目一新。

这部动画OST中的歌曲有27首之多，基本上都是动画原声，大多数节奏强劲，以配合原作的紧张刺激。有趣的是，其主打歌“精灵”居然是一首中文歌！难道这部动画当初计划时的主要投放市场竟是中国么？……

聖剣伝説MANA的剑与大地

文：Nyphemt，spiegel 责编：spiegel

先说一点题外话。

为了搜集做这个专题的资料，我特意去了那个在愚人节开通的SQUARE · ENIX新主页，却发现上面已经没有了任何有关《圣剑传说》I和II的内容。在朋友说着“SQUARE变得好拽”的时候，我却想：没有了《圣剑》系统开山之作的《圣剑1》，没有了被日本玩家诩为“《圣剑》系列中最好”的《圣剑2》，圣剑的传说，还能继续下去么？

当然，《新约》的出现证明了《圣剑》的生命力还有那么一点点。

也许，现在仍能让我们理解这整个系列的，只剩下模拟器了。

一、《圣剑传说I》：不仅仅是外传

98年，一个老朋友从法国回来找我，发现我正在不亦乐乎地玩着《三国志英杰传》、《圣剑传说I》、《塞尔达传说》等老游戏，忍不住教育我道：“这种游戏画面还能看么？里面的技术含量有多少？满屏幕都是方块！你为什么不玩玩《双子星传奇II》？那才叫真正的游戏画面！”



诚然，大家评判游戏的第一步都是画面——没人能一眼就看出RPG的剧情如何或STG的操纵感怎样；但是，就好像98年那会儿不能因为一款港台游戏有全程语音便称其为好游戏一样，画面简陋的作品也并不一定是垃圾。

《圣剑传说Ⅰ》，正是这样一部作品。

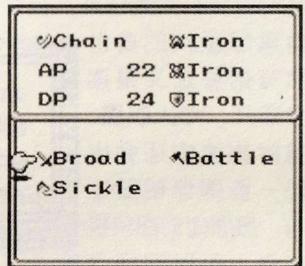
事实上，单论画面的话，《圣剑1》也可以用“表现不俗”来形容：主角的六种武器都有着不同的外貌，相应的必杀技也有着在当时来说极为华丽的表现，每一种敌方角色都得到了细致入微的描绘，其攻击方式从近身到远程、从挥剑刺击到投掷飞镖也都相当流畅自然，而其中的大部分boss——例如喷火的巨龙——更令人难以相信这是由方块堆积成的画面。如此精致的图形表现，居然只是依存在仅仅2M的容量上；所以我一直认为，动辄占用几G硬盘空间的电脑游戏，就算画面再绚丽十倍，仍是体现不出多少技术力的。



甚至，与在《圣剑1》日版推出两年后移植GB、拥有8M容量的《塞尔达传说·梦见岛》相比，这种动态画面的流畅度也毫不逊色。

但是，真要与A·RPG的开山之作《塞尔达》相比的话，《圣剑1》仍有很多明显的借鉴之处：场景和角色的造型都非常相似，也都有使用钥匙铁锹等物品清除道路障碍的设定，以及升级时候自由选择加哪项属性的系统，甚至包括了奠定《圣剑》系列基础特色的武器更换系统。

借鉴归借鉴，这款SQUARE的第一个A·RPG能在日本售出将近50万份，足以证明其本身有着不输于《塞尔达》的吸引力。实际上，在开发《圣剑1》时史氏尚无意将它作为一个系列的首部曲——《圣剑1》的全名是《Final Fantasy外传·圣剑传说》，而游戏中亦有很多继承FF1～3的东西，例如主角的外貌、魔法系统及名称、还有著名的陆行鸟，这都成为了吸引FF系列玩家的要素。同时，游戏中的一些原创内容，如蘑菇、兔子等怪物造型，以及前面提到的武器系统，也由于设计得相当成功而在《圣剑传说》的后面几代里重复出现并不断完善。

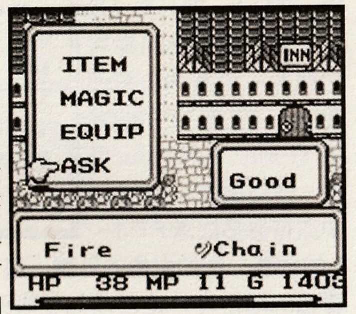


既然是RPG，自要有着引人入胜的剧情，而这方面一直是SQUARE的强项。《圣剑1》从头至尾都笼罩在一片悲伤无奈的气氛中。主角本是一名充满荣誉感的帝国斗士，却不得不终日与怪兽战斗以娱乐黑暗皇帝，自己虽然勉强生存，身边的朋友却一

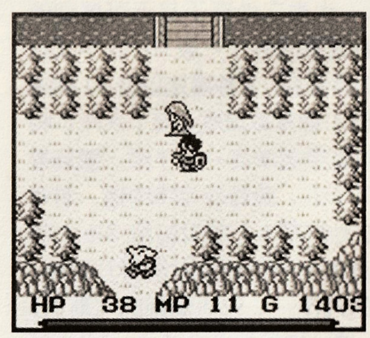


GMAE STATUTE

个接一个倒下。一天好友威利临死之前告诉主角，世界的力量之源——玛娜快要消失了，并嘱咐主角逃出这里去寻找玛娜骑士，这样才能将大家拯救出来。主角逃出时不幸遭到黑暗皇帝的袭击而坠落瀑布之下，大难不死之余救下了神秘的女主角，为了保护女主角，也为了解开玛娜之迷并挽救玛娜的力量，主角展开了艰险的旅程。《圣剑1》的剧本由大名鼎鼎的北濑佳范（代表作FF8、FF10）负责，虽然没有有什么支线任务，但整个故事环环相扣，女主角玛娜圣女的身份贯穿始终却又是逐步揭开，令人叹服。同时旅途中还会出现一些同伴帮助主角，虽然他们都只是出来一段时间而且无法控制，但剧情对这些“走马灯”的刻画也并非马虎带过，几乎每个人都为自己的信念和目标而战，例如旅行的魔法师、执着的老剑士、技艺高超的女乐师、敢于牺牲的战士等等。而且这些同伴的本领也各不相同，并不仅仅是帮助作战而已。游戏菜单中有一项“相谈”，对同伴使用便可发现其符合自身特点的功能，例如女主角可以补充HP，乐师可以改变背景音乐，战士可以补充MP 等等。



游戏最后，虽然终于打倒了黑暗皇帝及真正的大魔王，但作为玛娜女神女儿的女主角却化作了新

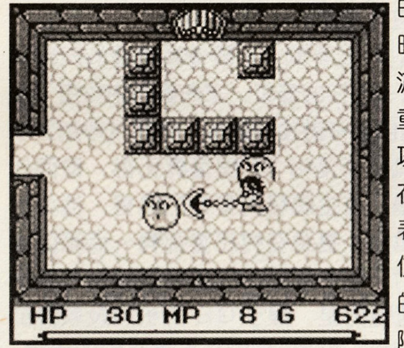


的玛娜之树。这种结局明显区别于同期流行的“勇者型”RPG，令人耳目一新。不过这并不代表《圣剑1》是个简单的悲剧，结尾处对新的玛娜之树的特写，以及一直追随主角的陆行鸟终于找到了母亲，都给人以希望，也再次呼应了主题。

罗嗦了这么多，《圣剑 1》最令我称道的两点其实尚未提到。其一是它的音乐。本作音乐由负责《浪漫沙加》系列的伊藤贤治独力制作，他在《沙加》中表现的空想乐风在《圣剑 1》里荡然无存，取而代之的是略带伤感、与主题极为契合的风格。战斗时紧张，迷宫中诡异，甚至在村庄里都有一点难以言喻的压迫感，对于整个游戏的故事背景起到了很好的烘托作用。遗憾的是，限于 GB 的机能及软件的容量，MIDI 音效无法让玩家完全领略其中的优美。幸好今年 8 月推出的《圣剑 1》复刻版——即《新约 · 圣剑传说》——又再次启用伊藤贤治为音乐制作人，经过技术加工改进后的音乐自然要比 12 年前更加动听。（上一期光盘的《游乐园》栏目中便收录了《新约》的三张原声 CD，有兴趣的玩家可以用自己的双耳体会一下伊藤贤治的强大实力）

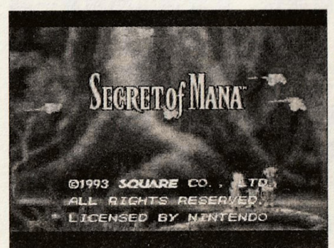


《圣剑1》的另一优秀之处在于其无可挑剔的操作性。游戏设计者刻意抛弃了一般RPG中繁琐的系统，只保留了5种武器、8种魔法以及11种道具，状态栏中也只有4种基本属性，START和SELECT两个菜单更是简单而一目了然，使玩家可以尽情投入到战斗中去。更难能可贵的是，游戏中的所有攻击和魔法动作基本上都可以用GB上的两颗键完成，战斗过程中并不要求时常打开菜单，而这一点恰是日后的几作——包括复刻的《新约》——都没有做到的。这一切都保证了玩A·RPG时的爽快感。同时，影响动作游戏的另一个重要因素——攻击判定，也在《圣剑1》中表现得相当到位：方块组成的画面虽然简陋，却也让攻击范围的计算变得简单，从而使玩家无论更换什么武器，都有信心在通用条件下确实命中敌人。这就是所谓距离感，也正是动作游戏中最重要的方面。而这一点，也恰恰是日后几作中没有做到的。由此来看，至今仍有人认为《圣剑1》是《圣剑传说》系列中最完美的一作，似乎也不无道理。



然而，无论《圣剑 1》多么优秀，在游戏业飞速发展的今天终究已成为历史，如今再提起来，也不过是有着“SQUARE 第一款 A · RPG”这种头衔的老游戏了，估计只有非常怀旧的人才会去找模拟器和 rom 玩玩吧？顺带一提，在那个朋友回法国之后，我废寝忘食连续三天，终于打穿了《双子星传奇 II》，确实是一个非常不错的游戏呢……

二、《圣剑传说 II》：传说的新纪元

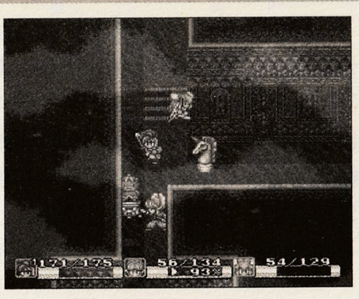


《圣剑 1》推出两年之后，SQUARE 又在 GB 上推出了它的美版；同一年，《圣剑传说 II》也堂堂然地粉墨登场了。

很明显，史氏想借着与任天堂确定的新合作关系，不再把《圣剑传说》当作 FF 的外传，而是一个全新的系列来运作。正因如此，田中弘道（SQUARE 的元老）和石井浩一（《圣剑 1》的开发者）这两大巨头才会被放到一起，共同打造新的传说。

既然是新系列，那么不仅是名字，与 FF 有关的系统都要抛弃，一切都要从头开始；但换句话说，《圣剑传说》将拥有完全属于自己的游戏风格……

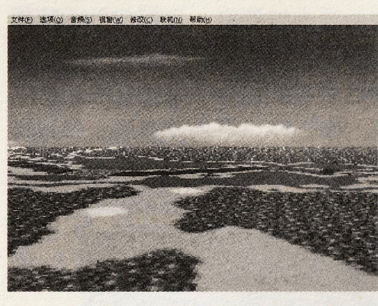




《圣剑2》确实不负众望，几乎其中每一项元素都令玩家叹为观止。最明显的就是首次将多人战斗系统引入了A·RPG：同伴总共三人，而三人更可以同时出现于同一屏幕进行战斗；通过SFC的手柄分插器，《圣剑2》最多可以支持三人同时玩，也就是说，玩家可以和朋友一起实现多人合作战斗，作出各种梦幻般的战术配合。这个A·RPG历史上绝无前例的设定使游戏的乐趣成倍增长，亦是直接导致《圣剑2》成功的原因。而在单人游戏的时候同伴也能交由电脑控制，可以在“距离主角远近”和“攻击积极性”两方面进行设定，这种做法给玩家留下了一定的决策权，从而确保玩家不会在战斗时被电脑过傻的AI气死。

其次，由于开发机种从GB转移到了SFC上，使得游戏画面有了质的飞跃。事实上，《圣剑2》的画面几乎超越了当时所有同类型游戏，甚至包括史氏自己的《FF5》和《浪漫沙加2》。16M的容量将宏大而奇幻的玛娜世界淋漓尽致地展现在玩家面前：与所代表元素相符合的八大神殿，深居地下的矮人王国，风景优美的四季森林，荒凉而危机四伏的卡卡拉沙漠，以及神秘的玛娜圣域，这种种奇异绚丽的景色绝不会令玩家在旅途中感到厌倦，

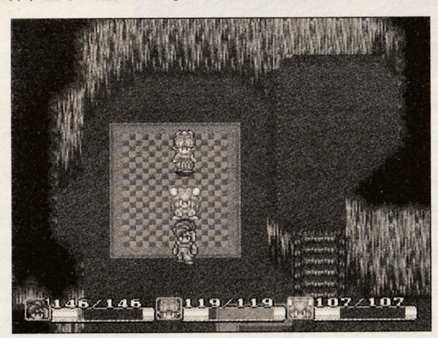
后期更可以乘坐飞龙翱翔天际，体会超任强大的3D机能。同时，敌我双方角色在战斗时的动作也变得非常丰富流畅，每种武器都有复数以上的攻击造型，跳跃、奔跑、格挡、使用魔法等动作也相当细腻到位，敌方从普通怪物到boss的攻击方式也变得更加多元化（汗），从而使玩家的战斗不再是简单的练级，而是可以掺入“欣赏”的眼光来看待的乐趣。



不仅仅是画面，《圣剑2》的剧情也远比1代更加多姿多彩。由于史氏对这个系列的正式投入，玛娜的世界观终于真正完整地确立起来；2代延续了1代中玛娜之树、玛娜圣剑等设定，并在此基础上进行了完善：很久以前人类利用玛娜的力量创造了文明，甚至发动了战争，野心家更滥用玛娜强大的力量制作了一艘叫做“玛娜要塞”的巨船。此举引起众神的愤怒，于是神派下巨大的神兽与玛娜要塞发生激战，世界陷于一片火海。眼看世界就要毁灭、甚至玛娜力量都要消失的时候，一位手执玛娜圣剑的骑士将要塞攻陷，而神兽从此亦不知所踪，世界才得以回复和平。《圣剑2》的故事定位在这场战斗的若干年后，从主角失足堕下瀑布（又是堕瀑布？）无意拔起圣剑开始，慢慢得知整个玛娜世界的历史，

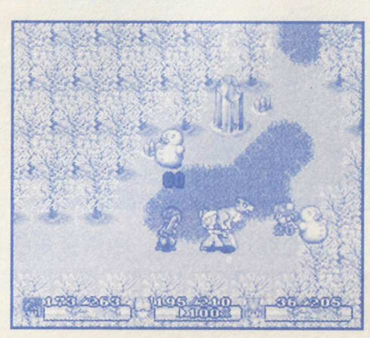


为了阻止帝国让玛娜要塞复活，主角必须到各个神殿去唤醒圣剑的所有能力，让真正的玛娜圣剑复活。女主角为了追寻自己的爱人 Dyluck 一直战斗，另一个同伴妖精也为了自己的身世而跟着主角旅游世界，三个人的性格的刻画都十分到位。玛娜树下的故事更是催人泪下，主角得知 15 年前的玛娜骑士就是自己的父亲，而面前这颗树就是由母亲牺牲性命变化而成；另一方面因为帝国使玛娜要塞复活，导致神兽再次降临世界，毁灭帝国的野心后还要用玛娜圣剑挑战神兽。结尾由于玛娜力量随着神兽急速消失，



属于妖精一族的小同伴连再见也未来得及讲便突然消失，剩下男女主角二人站在山上静静眺望远方，回忆起整个旅程突然让人感到一丝伤感……三个主角分别代表了勇气、爱、智慧，当三者结合的时候才能击败神兽，尾声时需要由两位同伴将玛娜魔法注入圣剑内，再由主角进行攻击方可击败 BOSS，让人感受到了与剧情的呼应。剧情的发展还存在着相当有意思的设定，开始自由选择去的地方，会影

响到故事、对白的不同，包括同伴的加入顺序，即使不用攻略，去到哪里都能发展剧情，体现了很高的自由度。《圣剑2》许多设定都打破了过往A·RPG的传统，让人看到了一个相对完美的结合，剧情与角色不再是纯粹的单一化。

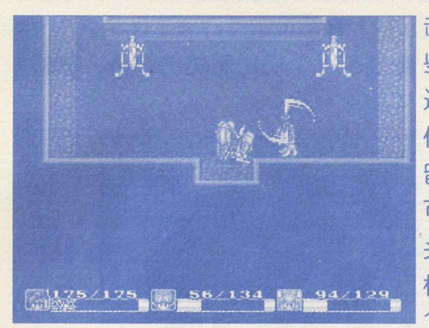


为了体现出《圣剑2》的全新系统，SQUARE起用菊田裕树为其制作了完全不同于1代风格的音乐，虽然我个人更喜欢前作略带哀伤的曲调，但2代中清新、欢快、独特、节奏感十分强的乐曲也很好地配合了整个2代的风格。负责人设的亀岡慎一也表现出了强大的实力，几乎整个《圣剑传说》系列的人设全都出自他手，玩家在PS版的《Legend of Mana》中欣赏到的精美插画便是由他绘制的。

同时，从1代继承的一些设定也在《圣剑2》中得到了发扬光大，最明显的就是武器系统。2代一共有8种不同的武器供玩家选择，这些武器可以自由装备在三个角色身上，还可以通过游戏过程中得到的专用道具ORB进行改造升级，改造过的武器又会



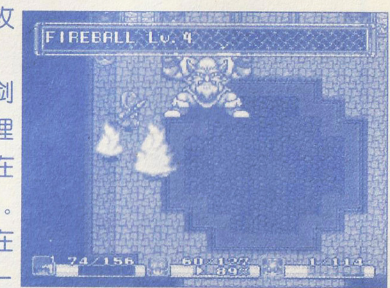
附带各种不同的属性，连外貌也会发生改变。使用不同武器的攻击效果则跟1代一样，主要体现在攻击距离上。一些武器的解迷效果也跟1代一样被保留了下来，剑可以砍草，斧头可以砍石柱，长鞭则像1代的铁链一样可以拉住远处地方跳过去。必杀技系统依然存在，按住普通攻击蓄力便可以使出，例如装备拳套可以使出波动拳等等。一系列的设定让人充分感受到了ACT＋RPG的优势所在，多人同时作战更显出游戏的魅力。



然而，尽管《圣剑2》有如此多的优秀之处，尽管它在销量方面有着150万份的骄人成绩，尽管至今在日本玩家间还有"《圣剑2》是《圣剑》系列最好"的呼声，其看似简明的战斗部分仍不免遭人诟病。首先，由于菜单方面使用了方向键控制的多重画面模式，使得玩家在战斗时调用魔法、使用回复道具或更换武器都变得颇为麻烦，总要在手忙脚乱地转过好几个圈之后才能找到自己想要的东西。其次，在魔法的施放方面，由于吟唱咒语时间比较短，魔法放出来后全屏无法动，敌人走到哪里都逃不了，十分霸道，这种情况使前期的某些boss变得异常难

GMAE STATUTE

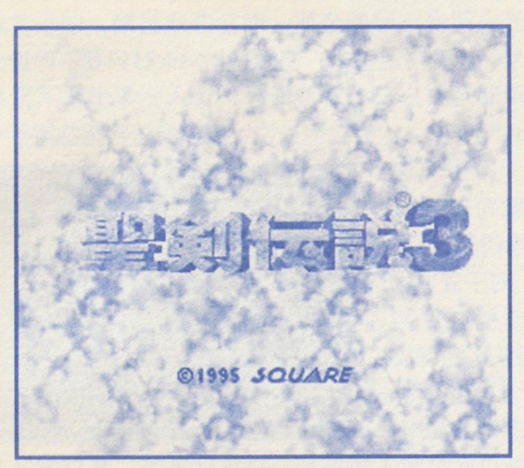
打。我在打土之神殿的boss时，主角队伍的MP只有11点，对方却似乎用不完，导致我多次被它连续施放火系魔法郁闷至死。而在游戏后期，由于我方的MP已变得足够多，使得打boss时只要不停按出菜单使用魔法攻击就能取胜，让人觉得根本不是在玩A·RPG。大概会有人说，既然魔法方面做得不平衡，不用魔法攻击就可以了嘛！可惜的是，《圣剑2》对于普通物理攻击的判定实在太过莫名其妙。玩1代时那种在特定位置砍出一剑必可命中敌人的感觉已经荡然无存，我打穿《圣剑2》一遍后仍不明白其中对敌人遭攻击后的无敌状态时间是如何计算的，表面上似乎与主角的气槽回复时间一致，但明明砍到却毫无反应的情况仍时有发生，这种问题在与boss对战时更加明显。更重要的是，不仅2代，后面的《圣剑3》、《Legend of Mana》、《新约》都不同程度地存在这一问题。这种对距离感的拿捏之失败令我一再确定：SQUARE实在不擅长制作动作游戏。



尽管如此，仍然不得不承认，《圣剑2》的巨大销量使圣剑系列与最终幻想系列、沙加系列一并被玩家称为SQUARE的三大RPG；也正是它的成功，为两年后发售的《圣剑3》奠定了良好的基础。



三、《圣剑传说Ⅲ》：永远的玛娜



携着《圣剑2》的成功之势，SQUARE在1995年又发售了本系列的第三作《圣剑传说Ⅲ》。这次仍是原班人马上阵：田中弘道石井浩一总领开发，亀岡慎一负责人设，菊田裕树制作音乐；仅仅是这几个名字集中在一起，也足以保证这款游戏的质量。

不过，也正因为开发人员无甚改变，《圣剑3》的风格与前作基本无异，很多方面几乎可以说是2代的“32M版”：画面达到了本系列的最高水准，在当时的同类型游戏中也罕有比肩，风吹草动皆清晰可见；音乐依然走欢快路子，不仅更加悠扬动听，与各段情节的搭配也更好；操作菜单几乎与2代一模一样，战斗操作在必杀技方面略有改变，魔法的施

放则继续“无敌”；总之，虽然在各方面做了基于容量上的适当加强，但由于整个游戏引擎没有多少根本上的变化，使得《圣剑3》与《圣剑2》相比，在很多地方都了无新意。



然而，《圣剑3》真正让我惊艳了。

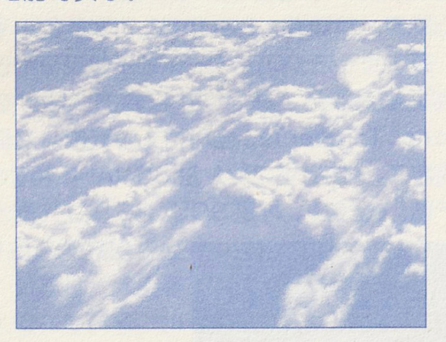
看着草原国佣兵迪云朗进入斗场时那渐渐与背景融合的通道，听着那频率渐快且声音渐强的喘息声和心跳声，我知道，SQUARE讲故事的水平又上升了。蒙太奇手法SQUARE以前不是没有用过，但用得如此圆熟漂亮，除了同年发售的《超时空之轮(Chrono Trigger)》，当时再无游戏能与之相比——可别忘了，《超时空之轮》是SQUARE和ENIX合作的产物，《圣剑3》才是SQUARE独立开发也是完全表现其意念的作品。事实上，将游戏“电影化”这种事SQUARE虽然一直在尝试，但以前限于机能和容量，始终只能做到在单一角度镜头下的画面剪接，这期间尽管也出现过极为优秀的作品（例如《Live A Live》），但死板的镜头无法让玩家充分感受到画





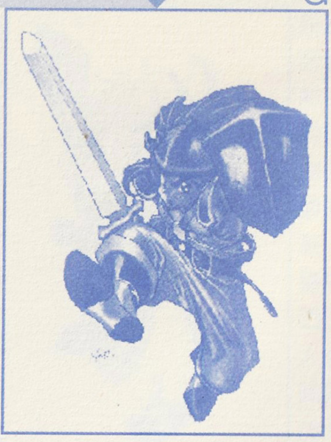
面的冲击力。直到32M游戏的出现，借助强大的画面引擎，SQUARE才能更好地将华丽的过场动画与游戏本身相融合。至于真正完美的结合，则是在PS出现之后，代表作就是尽人皆知的《FF7》和《FF8》。《FF7》片头对火车由远至近、《FF8》开始处对学院由近至远的镜头拉伸都是曾令我叹为观止的经典场面。

唔，好像扯远了。《圣剑3》当然无法达到《FF8》的效果，但在1995年，在SFC平台上，SQUARE能利用SFC简单的3D机能将一部游戏的镜头实现多角度化，使玩家能如欣赏电影般地进行一个游戏，已属难能可贵了。



不仅如此，《圣剑3》如诗史般宏大而深邃的剧情既在当时获得了“超越很多正统RPG”的评价，至今也仍为国内广大玩家所传颂：

草原王国费鲁赛那的佣兵迪云朗自幼便失去父母，与妹妹相依为命。然而，曾经身为王国最强骑士“黄金骑士”的父亲给他留下了战士的血液，凭



此迪云朗成为了打遍王国无敌手的强大佣兵，直到那个将他如婴儿般戏耍的“红莲魔法师”出现……“我要变强，要更强！”不是为了保护别人或是维护世界和平，这股嚎叫只是本能般地在他心底回响。为了“圣都温德鲁有使人强大的方法”的传言，迪云朗踏上了征途。然而，如果他知道这个“自私”的选择将为他带来“与生父对决”的命运的话，他又将会作何感想？

我相信，他一定依然义无返顾。

凯文的母亲是一个普通的人类，父亲却是兽人国的国王，凯文因此被人类遗弃，在兽人的国度中也遭到排挤。但凯文并未就此沮丧，因为他有一个同样失去母亲、有着相似命运的小狼卡尔为伴。然而某日卡尔突然发疯似地向凯文猛烈攻击，凯文眼看就要败北之时，在他体内的野兽之血沸







腾起来，凯文变身成狼人，在失去意识的情况下杀死了这个唯一的朋友。在凯文心中，早已暗暗将卡尔当作了自己的写照，杀死卡尔就好像杀死了自己，或者说，杀死了自己身为人类的那一部分……就在凯文即将沦为丧失感情的杀人机器时，他却在偶然间得知这一切都是父亲的阴谋。为了让圣都的光之祭司帮助卡尔复活，凯文踏入了未知的人类国度。

也许，这一次他能让自己复活。



安婕拉，理之女王的独生女，魔法王国阿尔蒂娜的公主，然而，她却是魔法王国中唯一没有魔法使用能力的人。不知是否因为这个原因，她自小到大都没有从母亲那里感受到类似爱或关怀之类的表示。于是安婕拉变得极为任性，经常给周围的人找麻烦。不过，事实上她与



那些恃宠而娇的贵族子弟不同，这一切一切的任性妄为，都只是为了吸引别人的注意，或者应该说，吸引那个从来既不赞她也不骂她的母亲的注意。然而，安婕拉的努力并未得到等价的回报，她反而被母亲决定作为修习禁法的祭品。危急之中安婕拉被一阵强力魔法打晕，再醒来时，却发现自己孤身一人卧倒在陌生的冰天雪地中。“死了还比较好吧？”在这种身心都冰冷彻骨的时刻，安婕拉的内心深处大概会这么想吧。无意间，她遇到了预言者，“去圣都温德鲁试试看吧，那里应该有你需要的希望”。就这样，安婕拉踏上了旅途。



而那桀骜任性的面具，仍然挂在她脸上。

凯莉是圣都光之祭司的独子与妖精国的少女相爱的结晶，但由于这段恋情是不被允许的，凯莉的父母在生下她后便双双殉情。不过





这一悲剧并没有延伸到凯莉身上，在爷爷光之祭司、兄长般的神官希斯以及很多朋友的呵护和陪伴下，凯莉过着无忧无虑的童年。然而，由于凯莉的任性，她最喜欢的希斯为了保护她而被死神劫走了！尽管年幼的凯莉对神殿以外的世界几乎一无所知，但她发誓要用自己的力量将希斯救回来。



而凯莉能够依靠的，只有她天真纯洁的心灵了。

莉斯不仅是“永远不倒之国”风之王国洛兰多的公主，也是王国女战士们的最高指挥官。她坚强、勇敢、武艺超群，既是父王的得力助手，也深受众人爱戴。但她所拥有的一切并非与生

俱来。母亲在生下弟弟艾利奥特便因难产去世了，凯莉为了让年幼的弟弟享受到母爱，也为了帮心力憔悴



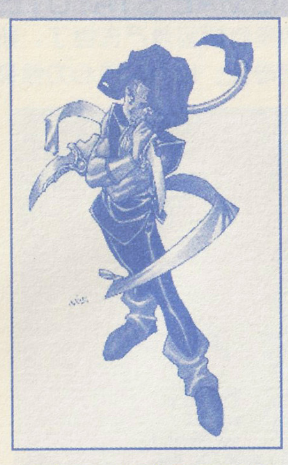


的父亲保护国家，她决心放弃自己的生活而变得坚强起来。然而，拿瓦里盗贼团的突然袭击，不仅粉碎了风之王国永远不倒的神话，更在莉斯眼前掳走了艾利奥特。为了营救亲爱的弟弟，莉斯启程前往圣都温德鲁寻找线索。

她那坚毅的脸上闪耀的，不再是女孩的稚嫩，而是女人的光辉。







鹰眼，《圣剑3》中我最喜欢的角色。他本是沙漠盗贼团拿瓦里的头号大将，劫富济贫笑傲江湖，最大的梦想是使沙漠变成葱绿的大地。盗贼团首领菲雷姆对他信任有加，其子飞鹰将他视为最亲密的兄弟，其女杰西卡更深爱着他。一切似乎都那么自由而幸福。然而阴险的女人美兽不仅迷惑了菲雷姆，更用魔法控制飞鹰与鹰眼决斗。鹰眼迫不得已击倒了飞鹰，却让美兽借机将飞鹰杀死，还把罪责诬陷到鹰眼头上！昔日的同僚立刻将鹰眼视为仇敌，而杰西卡，美丽纯真的杰西卡，竟然也被美兽下了恶毒的诅咒——一旦鹰眼说出真相，杰西卡便会身亡！就这样，鹰眼被逼默认了罪行，而相信他的人，一个也没有了。但鹰眼仍然



GMAE STATUTE

忍辱投生逃出沙漠，他要前往圣都温德鲁寻找接触诅咒的办法。



复仇也好，救人也好，不管目的为何，已经没有任何东西可以阻碍他的脚步了！

这六个角色，几乎每个都有着足以成为一部小说主角的人格魅力，却被一起放在了《圣剑3》的世界里。他们的命运相互交织，再加上玛娜世界的庞大背景，其吸引力不仅仅是六者之和而已。而他们的冒险，都由预言者的一句话牵引着：

“人的一生有百分之九十九是由命运决定，剩下的百分之一则由你自己的希望指引。一旦人陷入了绝望，他就会失去那最重要的百分之一。这时他需要的就是那神圣的光芒……”

那就是，玛娜的光芒。

在《圣剑3》里，玛娜代表的正是希望。只要还有希望，玛娜的传说、玛娜的世界就能永远继续下去……

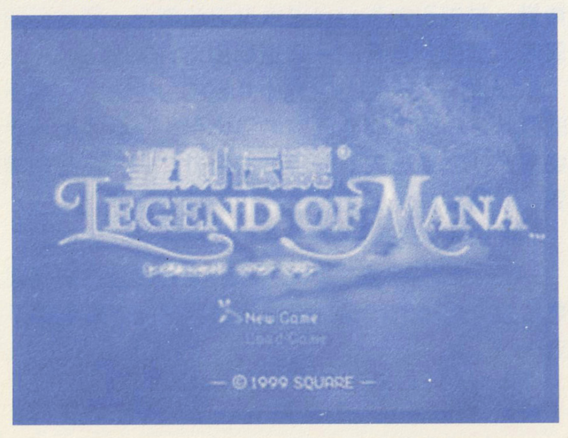
是的，我相信。



四、《圣剑传说 Legend of Mana》：不一样的乐趣

相信不少玩家对PS版的《圣剑传说Legend of Mana》(以下称《圣剑 Mana》)已经非常的熟悉。大多数的朋友一定对其庞杂的系统，精美的画面，优美的音乐还记忆犹新，而就其剧情来说也确很有“看法”……这里呢，我想从另一个角度再次欣赏一下这部游戏，或许可以激发大家的灵感提供一些新的乐趣。

1999年7月15日SQUARE公司在PS发售了时隔四年之久的圣剑传说系列的第四部作品。同样的由此系列的灵魂人物之一石井浩一主刀，不同的是此次由其独自指导开发，基于此，这部游戏在创意方更多体现出其个人的一些特点(与圣剑传说2和3比较)。

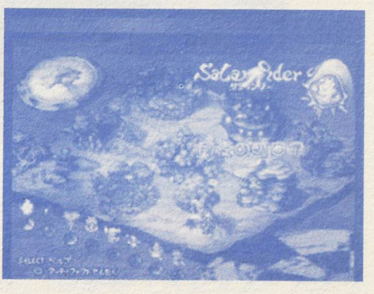


GMAE STATUTE

在这里我们先了解一下石井浩一。此人为FF系列、沙加·开拓者、陆行鸟系列游戏与圣剑传说的主要原创人员之一。他参与的作品大多有多元化思路，如FF2的武器升级系统，《沙加·开拓者》的多元角色等；另从人设方面比较，角色形象更显得童趣化：如陆行鸟等。既然此款游戏由他来主刀，更使这些特点发挥得淋漓尽致，可以说这款游戏是集其创意于大成者。



《圣剑 Mana》的世界构建都是由玩者自己决定的。地图由“摆放”各种A.F来完成。地形、地理会影响各场景中的各种因素。同样的，游戏的其他因素也大多为玩者来决定：武器的种类、战斗特技、魔法、人物属性倾向、宠物甚至武器与防具的名称。可以说这里是我的世界，个人的世界，可以追求我所追求的，我想要的，可以痛击我所厌恶的，保护我所欣赏的。如果我把玩其他的RPG比作读一部小说的话，那么我玩这部游

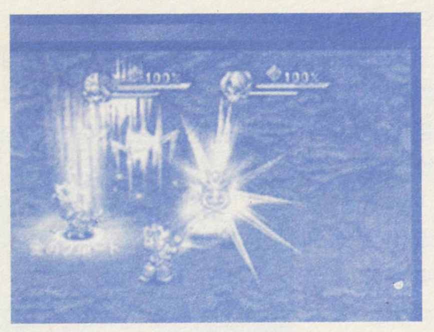




戏就是在写自己的小说。

比较来说《沙加·开拓者》的展开可谓与《圣剑Mana》如出一辙。不同的是《沙加·开拓者》中，人物的背景更为复杂，角色的对白更为考究，角色间的冲突更为激烈，壮烈恢宏的场面表现出气势磅礴的剧情；比较《圣剑 Mana》，其风格更为童话，无论从角色造型，还是从其对话上，处处都充满童趣，给人的感觉如清风般的凉爽，在玩的时候我好像回到了童年，回到了充满幻想的年代。

这个梦幻般的世界中冒险，首先要亲身去感受，慢慢地品位和理解这个奇特世界的规则，剧情就不好线索明显的直接推进。探索中，看到了这里的美



与丑、善与恶，也许这些事件大多与主角的主要任务无关（主要任务？嘿嘿嘿，当然是拯救世界，主角必然的悲惨命运呀），但却描绘出那个世界的芸芸众生，更让主角体会到完成任务的责任感——创建美好的世界，是每个人的义务。

玩过游戏的人不知道还记不记得在“岸壁に刻

む炎の道”这个章节中。主角会遇到一个说自己肚子疼的草人（游戏中的亚种人）。当问及如何救治的



时候，一个修女（女盗贼）会告诉他有种万能药可以医治， 并让其去找修道院中的一个修女来问，当他找到那个修女的时候，搞笑情节出现了：修女先说在冥想，现在没空。当被多次“打扰”后却说如



果你能像我这样心无旁骛肚子就不会疼了。盗贼利用草人治病，成功的盗取了宝石。其实这个故事并不稀奇，但应用于此，却显得很自然。一时间展现



了草人的可爱，修女的木然，盗贼的诡诈。一个故事把种族、职业、性格等特点刻画得淋漓尽致。如



果思考现实会显得沉重的话，我们可以回忆一下咱们的儿时。那时候的你是不是也会像草人那样的可

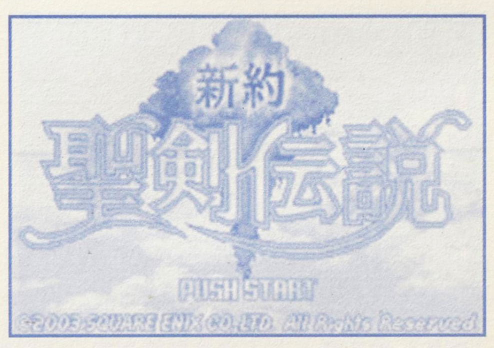


爱，也会遇到修女那样的所谓高人，盗贼那样的“朋友”呢？

当然游戏是人做的，无论游戏内容是什么，说的

都是人的事情。游戏中的事情固然大都可以联系到现实，但这样打游戏未免太也沉闷，就好像看一些名著，看懂了我也累了。 我举上面的例子只是想让大家能够在游戏中体会到一种现实世界中很难遇到的感触。或许我会因之而回忆，或许我也会因之而憧憬，但它一定会给我一个好的心情，一种期望。而期望正是可以让生活有意义的玩意儿。如果那天诸君拯救世界累了的时候，可以换个心情玩玩这类游戏，或许能体会到另一种乐趣。

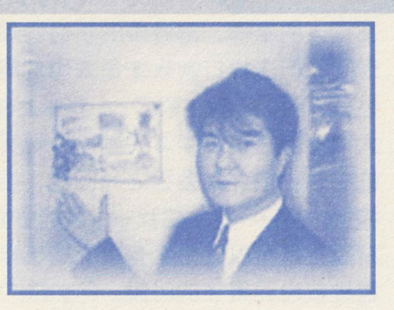
五、《新约·圣剑传说》：新瓶中的老酒



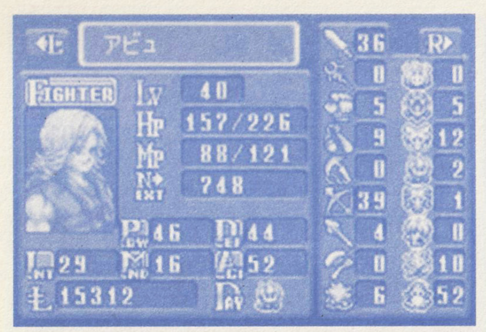
《新约·圣剑创说》（以下简称《新约》）在2003年8月29日发售于GBA上，是圣剑传说系列的第五部作品，也是掌机上的第二部作品。很有意思的是，这部作品恰恰是上部作品的复刻版。



时隔十多年，旧饭新炒，未免有不负责任之嫌，欣慰的是此作确实加入有不少新意。这次还是由圣剑传说的“生父”石井浩一指



导开发，配合上龟岡慎一的CG及人设，玩起来感觉原汁原味。音乐方面再次起用伊藤贤治，回忆起来，当年的《圣剑传说Ⅰ》，音乐优美动听，与情节配合得丝丝入扣，让人过耳不忘，这次加上GBA强大的机能作为基础，其水平自然不可同日而语。



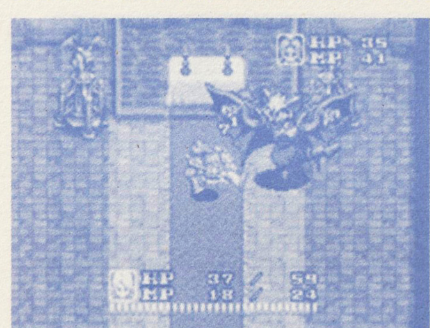
《新约》确实融入了不少圣剑系列前几部作品的优点，如《圣剑传说 Legend of Mana》多武器系统，武器的升级系统，多职业系统，加入各种分支任务，并且在完成任务或进行主线事件的时候加入白天与夜晚的条件。系统中依然保留了兔爷商人

GMAE STATUTE

Nikiita 等经典 NPC。从战斗上来说，动作更为流畅，战斗中可以依据地形、攻击方式、攻击类型等特点

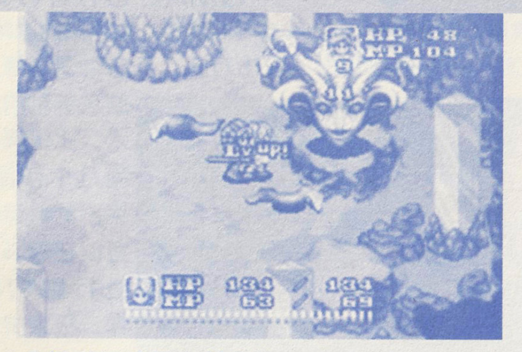


制定丰富的战术。比较其前面几个作品，突出的特点是可以在战斗中进行跑的动作，极大灵活了在对战中的角色。武器系统上借鉴了西方 RPG 的特点（主要指的是 AD&D 游戏），主角随着冒险的深入会得到各种类型的武器，这些武器大体上分为三类：重击型（叩），穿刺型（突）和挥砍型（斩），所遇到的各种敌人需要用不同攻击类型的武器来对付，有些更需使用魔法才能打倒。魔法方面是需要依靠各种属性

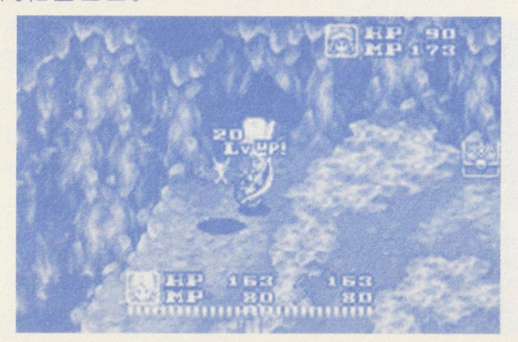


的精灵来驱动的，魔法的攻击样式也根据武器攻击类型的不动而有所变换。还有值得一提的是，在普通的行进中加入了解迷要素，有些场合需要配合一定的武器才能通过。





升级时继续保留并发扬了《圣剑传说Ⅰ》的特点，不同的是，这次不是让你选择加强那种属性，而是让你晋升哪种职业。具体说来，初期时的职业有：战士、拳法师、魔法师、贤者、盗贼，可以多种选择，并有累计，一个职业累计达到五级会晋升为更高级的职业，类似于FFT（最终幻想战略版），转职空间相当自由。

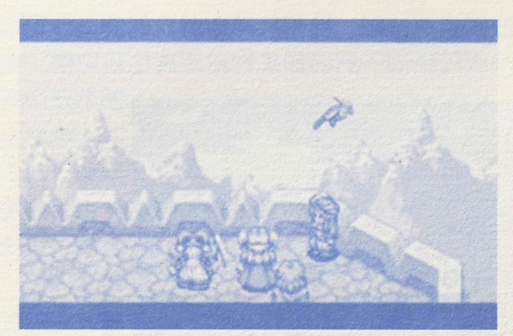


《新约》的剧本可以说同《圣剑传说Ⅰ》大同小异，但比起1要完整，事情交代得更清楚。依靠

GMAE STATUTE



着GBA的机能，故事分成了两个角度，也就是，你可以选择从男主角还是女主角的角度来看整段事件，结局是一样的，但过程中有个别差异。这一点不知道是不是因为和ENIX合并了才这样做的，原因很简单，互相借鉴。我知道PS上有个ENIX的大作《星海传说》就是这样设计的。但不管是借鉴也好，巧合也好，这样做在很大程度上增加了游戏性，我还是举双手支持的。故事很曲折，作为主角会看到很多NPC为了

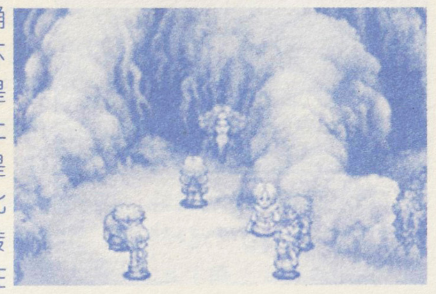


各自的幸福付出了生命。每当发生这样或类似的情节，SQUARE一贯的会适时地加入如电影般的剧情过场，配合上凄美的音乐，让人感动不已。

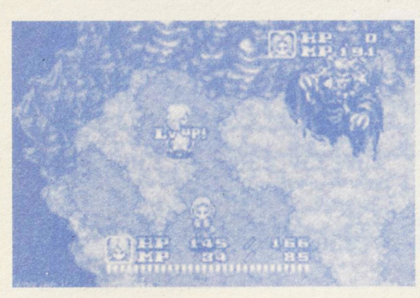
瑕不掩瑜，同样，瑜也不能盖瑕。作为制作RPG大作的SQUARE和ENIX对动作游戏的把握却怎么



也不能到位。印象中，SQUARE 算是有水准的ARPG只能算《武藏传》了，在这部《新约》中，战斗中的动作性确实加强了不少。但这只是表面，实质上的瑕疵还是没有改掉。比如在《圣剑传说 II》就存在

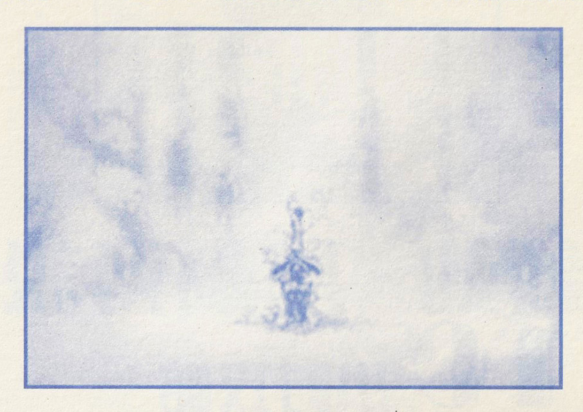


的攻击判定问题，现在依然存在，敌人和角色之间的距离总是给人“看上去可以，事实上依然碰不到”的感觉，有些 BOSS 的攻击力和判定过于变态，一不注意就要读档。经常玩动作游戏的朋友一定对于通过看角色脚下的阴影来判断距离比较习惯，但这



部游戏中有些敌人竟然没有阴影（可不是什么吸血鬼什么的，应该有阴影的，呵呵）。一般的敌人在设定上也有些不合理，我方角色在被敌人命中后是有僵直时间的，但敌方有些角色被命中后竟然没有僵直。嘿嘿，如果您被两三个这样的敌人围攻，您不要想逃了，读档吧！

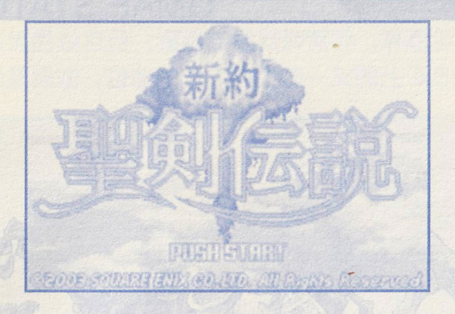
无论怎样，尽管有这样的瑕疵，但这依然无法影响其为 GBA 上的又一款经典之作的地位，依然是值得圣



剑迷们收藏的一部好作品，更为欣慰的是，GBA 上的汉化实力不俗，相信用不了多长时间，大家就能玩上真正看得懂的《圣剑传说》了！



GAME STRATEGY



新約·聖劍傳説 10小时攻略

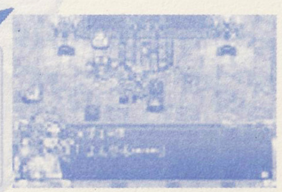
责编：RaiN

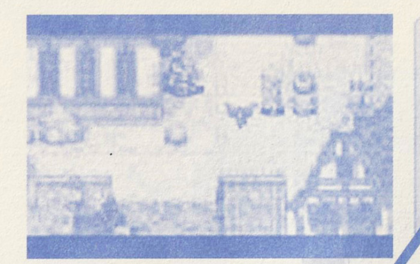


监狱

同门口的奴隶对话

打败老虎→主角和ウィリー被影骑士一剑下瀑布。





岸边

从下方走→打败怪物→救下MM

对话后用剑砍草→找到她的法杖→顺着东北走→ドップル村



ドップル村

进入右边的小屋→和ドップル对话→出来遇到ドップル→对话→出村

（注意出村前要同每一个村民对话，另，个别村民可能只能夜间才能看到



从西别出村往西北走→剑士的家中→前往ウエンデル（得到技能“JUMP”[方向加L]）往北走→洞穴口→出洞穴。

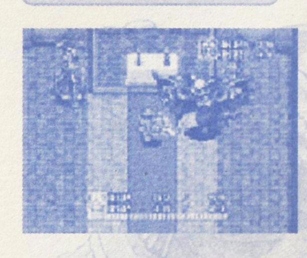
吸血鬼城

岔路口向北→夜晚进入吸血鬼城→管事让我们留宿一夜→先与隔壁的イサベラ交谈得到水精灵的情报→回房就寝。

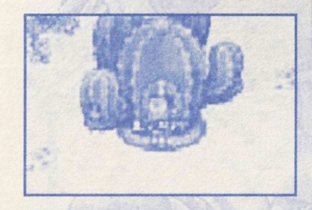
醒来→MM 已经不见→尾随管事→地下一层房间中→解放了火之精灵。→得到特殊技能“座”[L+A 可以恢复MP]→回到上层→利用火魔法打败僵尸。

从打开的门前进→见到开头的吸血鬼→管事出现→Boss战→战胜后继续前进→最底层看到了吸血鬼→Boss战→决定进军“沼之洞穴”。





出城→走下方出口→遇见了ニキータ→用50クル购买サボテンのもと→调查旁边的盆子→小屋出现（初期用处不大，同于ps版，可以冶炼装备和种植种子）



沼之洞穴

用火魔法打掉封印→打敌人拿到锁链（利用它可以同过桩子来到对岸）→得到月之镜→BOSS战→遇见水精灵→带到洞穴外女神处的泉水源→净化之精灵→水精灵加入

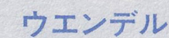


GAME STRATEGY

ウエンデル洞穴

继续前进→用水精灵打开封印→出洞→来到ウエンデル海岸→顺着海岸走→ウェンデル。





ウエンデル

向北→路遇一吟游诗人→大圣堂→发现没有钥匙→回到Inn →二层→与デビアス交谈→大圣堂→与ボーガド交谈→发生固定情节



ウエンデル

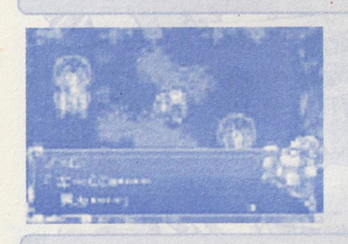
向北→路遇一吟游诗人→大圣堂→发现没有钥匙→回到Inn →二层→与デビアス交谈→大圣堂→与ボーガド交谈→发生固定情节

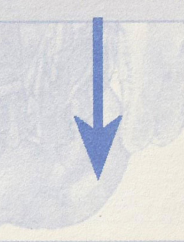
主角从恶梦中醒来→与ボーガド发生固定情节→出门碰到デビアス→回房开鸟笼（共三个）→大圣堂→决定去ガイア的洞穴。



ガイア的洞穴

出城向西北→来到了ガイア身前→再向西南前进→来到矮人屋→与中间矮人谈话→ガイア东边的废坑道。





废坑道→遇到ワッツ→进洞→跳上矿石车→继续前进→跳上另一辆矿车→找到BOSS→战胜后→前往ガイア处→进洞穴里→找到土之精灵→继续前进→从另个出口出来→遇到了シーパ→加入。



飞空艇

延路前进→进飞空艇→打破左下角屋子的窗台→调查→发生固定情节



时之祭坛

主角醒来→看到女主角和ボーガド→出门和所有人对话一次→回屋→决定往ジャド村→从南面出村→再出村西口→デビアス的府邸→遇见了アマンダ→アマンダ加入→进入官邸→遇见メデユサー→从左边



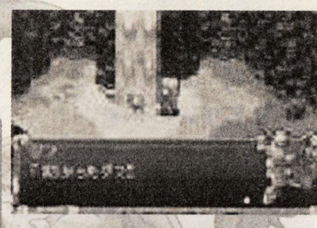


的女仆处拿到钥匙→打开鸟笼→前往时之祭坛→向南进入沙漠→最南边版面看到两棵树（见图）→八字形绕着树跑→进洞（打敌人的飞斧，注意踩下白色按钮）→得到风精灵→破除封印→来到时之祭坛

GAME STRATEGY

デビアス的府邸

回到デビアス的府邸→メデユサー的房间→进入デビアス的居处（注意利用齿轮和机关）→深入迷宫→看到ボーガド→从右边出来→Boss 战。





窿之洞穴

固定情节→得到月之精灵→穿过毒雾谷→窿之洞穴→Boss 战→遇到木精灵→继续前进→用木精灵打掉上方的树根→得到木精灵。

奇岩山

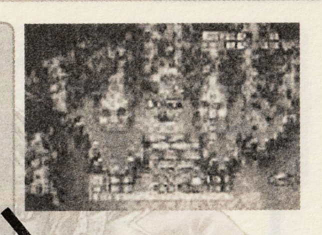
出来向西→到奇岩山→两边的岩石变成笑脸→3 个石头那里要打成无表情→→等黄昏后进最顶上的洞→打成怒的表情→出洞出现新的入口→里面有 4 个石头→全怒开左边的门，全悲开右门。





グランス城

走右门→来到グランス城→遇到イサベル→大厅→走右边→遇到ウイリー→回到大厅→进入左边的门→打败两个伪装宝箱→得到金色钥匙→进入中间的门。



遇见了ボガド→女主角也带着ウイリー出现→读在这间屋子的左边书架上的日记→读完4本选择第一项得到钥匙→一路来到屋顶中→BOSS战（建议使用弓箭）→向前打影骑士。



圣剑

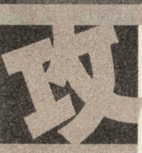
男主角从噩梦中惊醒→シーパ出现→交待圣剑的事情→从南面前进用→大炮→地图最右上的ロリマー城→答应解除魔法→决定去カーラ山脉→得到城里



的钥匙→从城上里来到カーラ山脉（水晶可以打坏）→击败深处的マリリス→城里的人都恢复了。

回到大炮屋→蜉蝣岩→地下大河（地下大河里需要把3个小洞打开）才能通行→调查女神边的机器人

Boss战→海底火山→洞穴深处（注意这里有暗门，如图）→进去调查机器人→Boss战→得到圣剑，→决定去试练之塔ダイム塔。



ダイム塔

从镇子北门出去→通过精灵搭起的桥前进（只会在夜间出现）→封印之门→食死者出现→回城向南→大炮屋→去西南的小岛→→到封印的洞穴→破除 5 个封印





中央的石碑处→BOSS 战→得到暗精灵→回到封印之门→光和暗两只精灵合力打开了封印→最底部（打开陆之开关，进入西边的入口）



打开入口边的开关（不用拨动上面另一个开关）→从东北的出口出来→转换间。

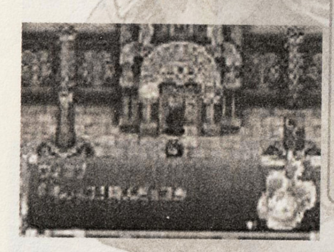


GAME STRATEGY

两人分头前进→炮台式（眼睛状）的开关→向南→看到机器人→机器人加入→回到路口的石碑→打破石碑→正上方的通路→下一个楼层→先到右边



把两边的地灵打亮→然后到左边打亮→中间门开→……→第六层→打掉冰上的两个球（用叩与突攻击）→门开→第七层→依次右下、右、左上打亮开关→门开→…打开所有开关…

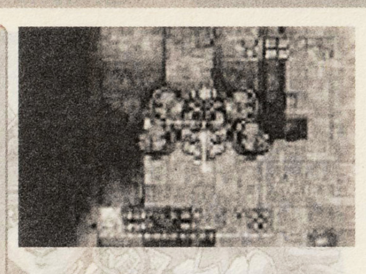


第11层用土魔法打死平台上的3个木偶（注意武器的攻击类型）→第12层→踩亮两块石板→楼顶→BOSS战。



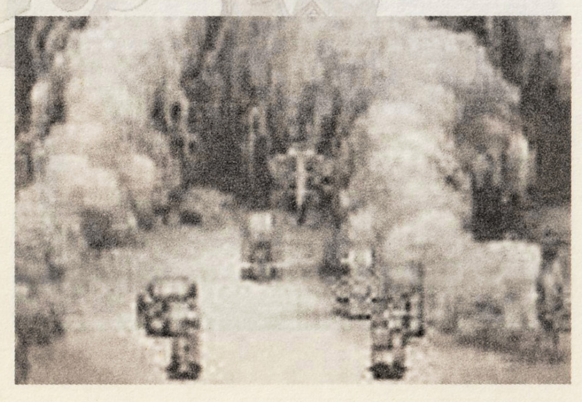
圣域

无限迷宫→上→右→下→右→上→走出→マナ圣殿→BOSS战→继续前进→从神殿中转出来





遇上ジーリアス→固定情节→FINAL BATTLE→结局。



Project64的评测

责编：RaiN

Project64是一款运行于装有windows操作系统的PC上并能够模拟Nintendo64电视游戏机的软件包。这意味着它可以在你的PC上建立一个能运行真正的N64上的软件的环境。同时你可以象在原来的硬件系统上一样地进行游戏。

"Project64"这个N64模拟器是由Zilmar和Jabo历时2年开发的N64模拟器，它的出现就好像当年的Ultra64一样：一鸣惊人。它可以完美模拟其它N64模拟器都不能完美模拟的、萨尔达传说2、恶魔城64、007金眼睛、quest 64等等多款大作。

说了这么多，可能很多朋友都有点不耐烦了吧！今天，我们就来对Project64做一个较为深入的评测，希望能对大家深入认识Project64有所帮助。

建议配置：

CPU：Intel Pentium 3 1.2Ghz 或更高

AMD Athlon 1.2 GHz 或更高

内存：256MB RAM 或更多

显卡：nVidia GeForce3 或更新

ATI Radeon 或更新



剩余空间：1GB 或更多的硬盘空间

操作系统：Microsoft Windows 2000/XP

可能会出现问题的显卡：Matrox G200 G400、ATI Rage Pro、voodoo1、voodoo graphics、voodoo 2、Voodoo Banshee。

不推荐用 OpenGL 显示插件，因为还没做好。

模拟器测试：

我的配置：CPU：AMD2000+

内存：512DDR

显卡：GF4 MX440 64MB

WIN2000 PRO 系统 DX9

测试版本 Project64 1.5

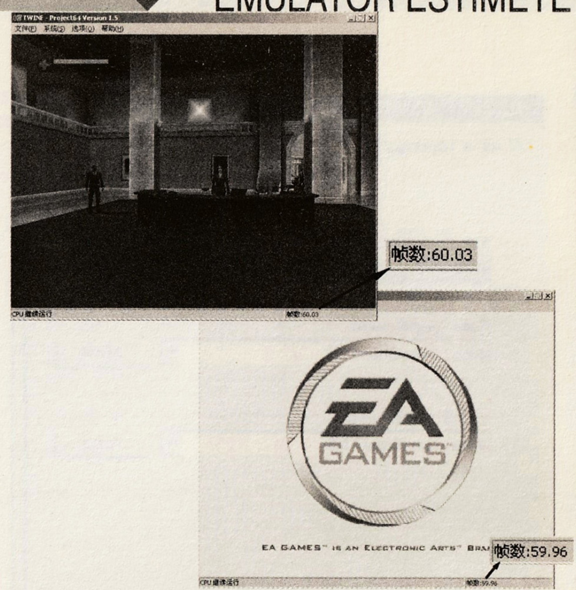
自己感觉，机器配置玩大型 3D 游戏还是说的过去，此模拟器只有好的机器才能体现出它的真实能力，大家看看下面的测试就知道了。

画面 -- 大部分能运行的游戏的画面都很完美，基本上没有明显的贴图错误，特别但我打开 GF4 显卡的“2 倍全屏抗锯齿”后，画面完美到极点，没有任何锯齿。

声音 -- 有一点点断断续续，基本上没有太大问题，它的立体声效果一流，左右声道听得清清楚楚。



速度 -- 不太行，大部分只有 5 0 - 60FPS，好像“RR64”在 640X480 分辨率下，平均只有55FPS左右，“恶魔城 64”



只有40FPS左右。有些游戏倒是挺快的，好像“萨尔达传说2”在640X480分辨率下有近100FPS，当打开我的GF4的“2倍全屏抗锯齿”，分辨率设置在800X600后还有60 FPS。

SAVE/LOAD：即时存档，只能存一个文件，大家可以到SAVE目录下把刚刚SAVE的文件改名，这样就可以无限存档了。

按键设置：界面友好，支持手柄、键盘。

模拟器界面：完全Windows风格，界面友好，使用方便。

模拟器的使用：

安装：下载后解压到任何目录后就可以使用。

设置：启动模拟器=》Options =》settings



Settings

Plugins | Options

Video (graphics) plugin: Jabo's Direct3D6 1.5 About

Audio (sound) plugin: Jabo's DirectSound 1.5 About

Input (controller) plugin: Jabo's DirectInput7 1.5 About

确定 取消

进入后可以见到有2个大项：

第一个大项是“Plugins”，它里面还有3个小选项，是选择各种插件的。

1. Video(graphics)plugin，视频（图形）插件

选择显卡插件，可根据自己显卡的支持能力选择相应的插件，达到更高的图形显示。选“Jabo's Direct3D6 1.5.1”，因为兼容性最好，只要是支持D3D的显卡都可以了，显卡的详细设置后面才说。

2.Audio(sound)plugin，音频（声音插件）

选择声音插件，也可以关闭声音插件，即no sound，选Jabo's DirectSound 1.5默认即可。

3.Input(controller)plugin，输入（控制器）插件

手柄插件可在这里选择，使用N64原装手柄通过转换器即可使用。

第二个大项是：“Options”

Settings

Plugins Options

☑ Pause emulation when window is not active?

☐ On loading a ROM go to full screen

☐ Remember selected cheats

☑ Hide Advanced Settings

确定 取消



手柄插件可在这里选择，使用N64原装手柄通过转换器即可使用。

第二个大项是："Options"

1. Pause emulation when window is not active?

（当窗口挂起时暂停模拟器）

2. On loading a ROM go to full screen

（载入ROM完毕后切换为全屏模式）

3. Remember selected cheats

（记忆已选择的金手指）

Settings ? ×

Plugins Options

☑ Pause emulation when window is not active?

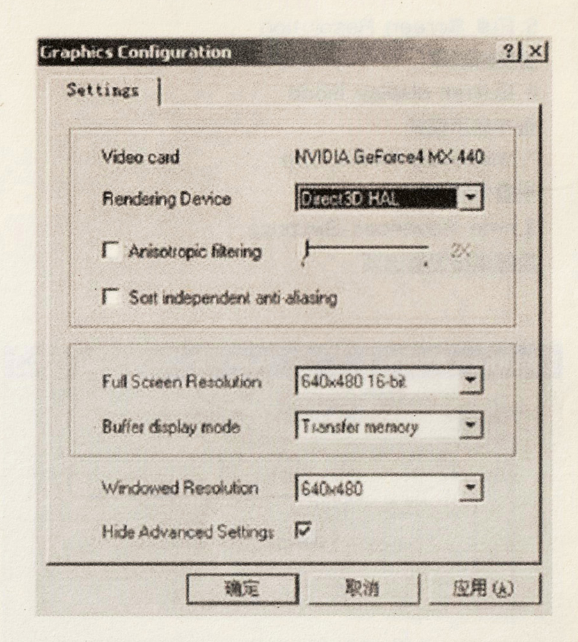
☐ On loading a ROM go to full screen

☐ Remember selected cheats

☑ Hide Advanced Settings

确定 取消

Hide Advanced Settings
隐藏高级设置选项



1. Video card
(与本机匹配的显卡)
2. Rendering Device
(描画引擎)
3. Anisotropic filtering
(各异向性过滤)
4. Sort independent anti-aliasing
(分类独立抗锯齿)





5. Full Screen Resolution

全屏分辨率

6. Buffer display moad

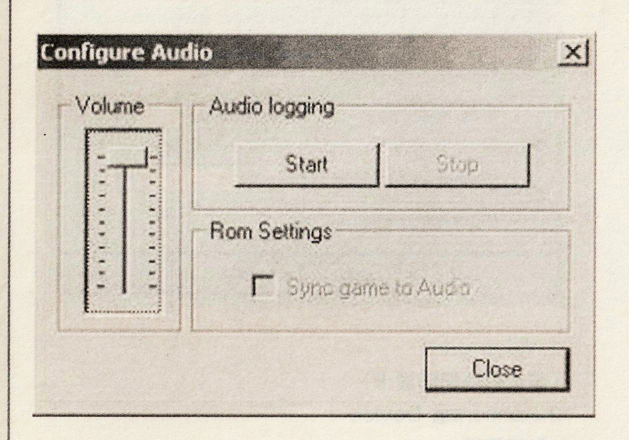
缓冲显示模式

7. Windowed Resolution

视窗分辨率

8. Hide Advanced Settings

隐藏高级设置选项



设置音频插件：Options =》Configure Audio Plugin

设置太简单了，一看就明白。

模拟器的运行：

File =》OpenRom 然后选择游戏就可以了。
即时存档：SAVE 按F5，LOAD 按F7

Configure Input
Player 1 | Player 2 | Player 3 | Player 4
Game Device: deadzone of 25%
None
Controller is plugged in
Memory Pak is plugged in
Analog Stick
L: Left U: Up
R: Right D: Down
Range 100%
C Buttons
L: Delete U: Home
R: PageDown D: End
Digital
L: Num 4 U: Num 8
R: Num 6 D: Num 2
A: X L: A
B: C R: S
S: Enter Z: Z
Load Profile Save Profile Defaults
确定 取消





我的模拟生涯

文：EmuSun站长A－REN 责编：Lucifer

说起我的模拟生涯啊，想来想去都觉得很简单，没有什么特别的地方，每一个70年代生人可能都有相似的经历吧。其实就是一直在回忆儿时曾经有过的简单直接的快乐，或者说是游戏第一次带给我的那份激动与欢乐吧。随着自己年龄的增长，对“快乐”却觉得越来越陌生，所以才会努力想要去留住、去重温那种感觉。

我接触游戏很早，大概是84年左右，到现在游龄将近20年，其间基本做到了街机、fc、md、snes、saturn、ps、gba全机种制霸，但频繁不同的机种上切换很麻烦。直到有了计算机，解决了这个大问题。在这里提议向第一个发明模拟器的同志致敬，这在游戏史上是里程碑式的一步。

开始去我家附近的电影院门口的游戏厅玩游戏，但是我走到模拟器这上面来却很晚，那时候国内已经有很多这方面的个人站点了，不过这正好方便我去找来玩。最早使我发现模拟器的是一个什么下载的站点。90年代中期国内已经有很多这方面的个人站点了，但大多数都是凭个人兴趣在支持，内容和服务上还很不完善。记得最早发现模拟器下载的一个站点只提供了几个SFC的游戏下载，我费了好大劲才下了回来，结果还没有模拟器可用，只能拷贝到磁盘上在博士7上用，那时我用的还是336的小猫……。然后我对

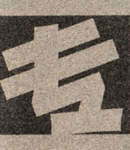
SPECIFIC TOPIC

D版光盘市场这个广阔的天地投入特别的注意，经过长期的摸爬滚打，消耗无数的精力和金钱后，终于找到了一些，大部分都很简单，给我印象最深的主要有以下几个：

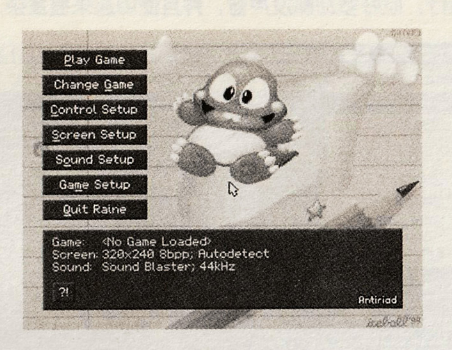
1. 早期最强大的就是RAGE（不要告诉我你没有听说过，应该是现在Neorage的前身）。在它上面许多经典游戏可以运行，但好多却都没声音，并且使用起来很复杂。



2. 后来终于发现了一个街机模拟器36合1！！当时只看到封面上的介绍就感到心跳加速，丢下钱拿起盘暴走回家，开机，安装，运行，爽啊！里面就是现在已经是传说中的Callus，包括36款游戏！声音画面全模拟！！！我狂喜欢的Street Fighter Ⅱ啊，（因为太差，一直不好意思在街机厅出手，现在终于可以在家里自己玩了，并且、并且……我太激动了，喝口水先……这个模拟器居然支持连网！可以跟别人对战而不怕10连败后面红如血的尴尬场景了……呵呵，以上为玩笑，大家都知道，乐趣可以分享的话，会加倍的，有了CALLUS，可以和好友一起连机玩《吞食天地Ⅱ》，一起对战《街霸2》，真是爽翻了。当时就觉得，Callus是最厉害的模拟器了！



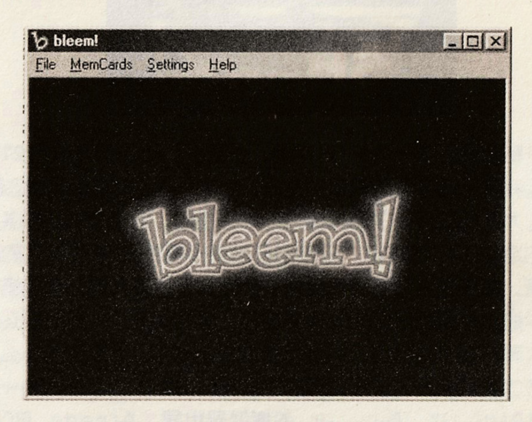
3.后来又接触到一个模拟器：Raine。一个个我喜爱的飞机射击游戏和过关游戏呈现在我的眼前，那叫一个激动呦，毕竟打飞机才是我的最爱，拿手项目鲛鲛鲛、究极虎、空牙等等不计其数，嘿嘿。最有印象的一张光盘是：永远的彩虹~Raine游戏大全。



4.然后就是著名的Bleem!。没人不知道吧！（什么，你不知道？地球太危险了，早点回火星吧）我曾经为了那个所谓的CDKEY光盘，跑遍了所有我能找到的光盘销售点，把他们的东西扒个底朝天，终于被我找到了一张Bleem CDKEY。当那黄色的Bleem屏幕显示在我的电脑上时，那个感觉真是，不好形容啊，请参照甲方乙方在某村口的著名镜头加以理解，现在，你明白了吧？至尽我还保留着它。然后的VGS挑战性推出！后来的ePSXe的出现，PS游戏机的模拟已经到了一个非常高的境界，甚至有些模拟的效果要大大超过PS游戏机的表现。

以上用很长的篇幅介绍了我与模拟器同发展、共命运的心路历程，不知道有相似经历的同志们有没有同感。模拟器给了我很多乐趣，但独乐乐不如众乐乐，我决定把我的乐趣和世界分享！经过不懈的努力，我在1998年开始做

了我第一个个人站点（那时候很流行免费主页空间），其实就是把我的个人爱好推荐给同样喜欢的人，其中有个栏目就是模拟器游戏，提供了一些我喜爱的游戏和模拟器的下载。当时上传和下载一样辛苦，维护了好久，大概一年多吧，随着免费的个人站点停止服务，我的先后三个个人站点都死掉啦，残念~~~。

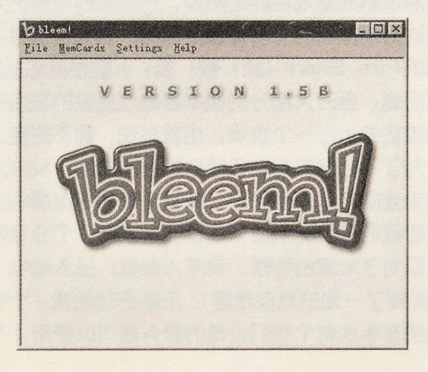


那时候也经常去兄弟网站参观学习，印象很深的一个站好象是叫潜水艇的游戏世界的站点，有好多模拟器的介绍，那个站长当时对模拟器的见解还是很深的。特别是提供了当时唯一能下到的Fire Shark（鲛！鲛！鲛！）但是晃悠的多了，也就发现了问题：当时大部分的模拟器站点提供的东西很难让一个新手来成功的运行一个游戏，也就是说，都不方便，找起来也困难。为了不让同志们走我曾经走过的弯路，我决定：做一个模拟器专业站点，方便好用，保证下载后可以顺利的玩（这也正是以后我们站点的宗旨）尽管我深知做一个专业网站意味着什么，但为了大家的利益，我不入地狱，谁入地狱……（清洁工：哪里掉了一地的鸡皮疙瘩）。正好那时候我一个特别喜欢玩游戏的朋友手头有个他们公司的服务器可以使用，他就假公





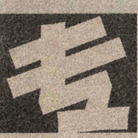
济私给我开了一个FTP空间，于是乎，从2000年8月21日起我就开始了我的模拟器生涯。为这个日子默哀3分钟纪念。因为从此就没有了无拘无束的幸福生活。前期烦琐到掉头发的准备工作完成后，还要自己做站点程序和维护所有的更新，每天要一动不动的更新2个钟头，还要从那么多的游戏中挑出经典和好玩的游戏来推荐。俺的头发……那时候还没有要把某个模拟器的rom完全搜集的概念，大家也没什么更好的资料来源，参考比较多的就是JoseQ EmuViews，MAME.DK，Billy Jr.的模拟器世界，Arcade ROM Heaven等等，还有mame.net都成了经常光顾的地方。



做这个站点最大的好处就是，我有充分的理由把所有我找到的游戏都认真的玩一玩，哈哈，真的是很过瘾，也很有趣，光MAME当时就好几百个，我一天按字母挑10~20个游戏来玩和测试，然后就写写游戏说明和一些相关资料（曾几何时想把mame.dk给中文化了，嘿嘿）。说起中文化，也是我比较热中的一件事，当时国内的模拟器界几乎没有中文化的模拟器，对于曾经自己汉化过几个小工具软件的我，试着把一个叫snes9x的模拟器汉化后，完全陶醉在汉化模拟器的热情当中。一口气汉化了当时比较流行的几个模拟器，其中包括一个PS的媒体播放机PS MediaPlayer v0.4和第一个支持连网的MAME32k模拟器，这期间接触了许多朋友，也学到了不少知识。由于对mame32k的汉化，使我认

```
E:\kaillera\kaillera.exe
10/11/03-22:56:28> 123 left.
10/11/03-22:57:03> Got connection request from: 61.52.150.166:3708
10/11/03-22:57:03> 飞天大神猪 connected, id=4599, latency=11 ms.
10/11/03-22:57:13> Touching Kaillera master server...
10/11/03-22:57:18> Got connection request from: 211.98.67.147:3272
10/11/03-22:57:20> Touching done!
10/11/03-22:57:20> Got connection request from: 220.168.48.247:2379
10/11/03-22:57:22> MS connected, id=4601, latency=312 ms.
10/11/03-22:57:29> Client timeout while connecting.
10/11/03-22:57:38> Got connection request from: 211.98.67.147:3540
10/11/03-22:57:39> KOF97<77> connected, id=4602, latency=105 ms.
10/11/03-22:57:43> KOF97<77> left.
10/11/03-22:57:46> 飞天大神猪 created a new game: 1188, The King of Fighters '97
.
10/11/03-22:58:00> MS left.
10/11/03-22:58:03> Got connection request from: 211.138.137.68:1945
10/11/03-22:58:03> cloud117 connected, id=4603, latency=58 ms.
10/11/03-22:58:14> Touching Kaillera master server...
10/11/03-22:58:22> Touching done!
10/11/03-22:59:15> Touching Kaillera master server...
10/11/03-22:59:23> Touching done!
10/11/03-22:59:23> 飞天大神猪 left game.
10/11/03-22:59:31> 飞天大神猪 created a new game: 1189, Knights of the Round (Wo
rld).
```

识了SONG Yu和无声模都的楚江，还有现在EZ的龙2站长，在他们的帮助和支持下完成了更高质量的mame32k中文化工作。后来我又和Gens的作者Stephane Dallongeville联系，终于获得了汉化Gens的授权，这也是我很成功的汉化作品了。当时的心情可以用一句话来形容：我汉化，我快乐。可惜好景不长，出于工作的需要，我的所有时间都要花费在手头的项目上了，导致了后续版本汉化工



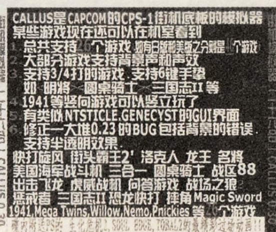
作的停止，原订好的中文化进程也就随之消失了，看来人的精力真的是有限的很，并没有自己想象的那么大。好在这还没有使我放弃我的这个“不良嗜好”，在停止将近一年后，重整旗鼓，再度登场。

模拟器连网问题一直是大家想做而做不了的问题，终于，有达人 Christophe 写出了伟大的 Kaillera 连网工具！用作者自己的话讲：The world 抯 biggest Arcade！，世界就是个大游戏机！一点没错，事实就是这样！无异于一枚重磅炸弹落地开花。Kaillera 的出现造成了当时模拟器界无比的繁荣，一时间，各路好手开始了他们的格斗对战生涯。连网服务器如雨后春笋一样，纷纷出现在模拟器的连网服务器搜索列表中，我也在适当的时机建立了我们自己的 Kaillera 连网服务器：EmuSun – www.emusun.net，这个服务器真是磨难多多，先后更换了数台服务器，到现在也一直没能保证全天无障碍开通。当时还有打算成立连网游戏战队，后来由于服务器的问题以及响应的人太少而没能达成，好失败的说。不过我会继续努力，只要有好的环境和组织，会有成功的机会的。如今各种模拟器都纷纷搭乘 Kaillera 的连网快车，可惜的是，Kaillera 自己到现在也没有什么新的动静，也不适时推出新的 mame32k 和新的版本升级了。

关于目前我们的现状，我前边说过，站点曾经停止更新几乎死掉有将近一年的时间。如今，2003 年 8 月 21 日我们成立这个站点 3 周年的时候，是我们的一个新的转折点，因为考虑到日益迫在眉睫的版权保护意识以及侵权等问题，我们整个站点做了性质和结构上的大调整，改变以前单纯的下载站点为一个综合的，快捷的新闻资讯站点。目的还是一个，更全面更直接的为各位喜爱模拟器的网友提供模拟器动态以及模拟器文化，毕竟模拟器存在的价值就是对过去的怀念，怀旧一直是模拟器唱的主题歌。所以我们的作用就是一

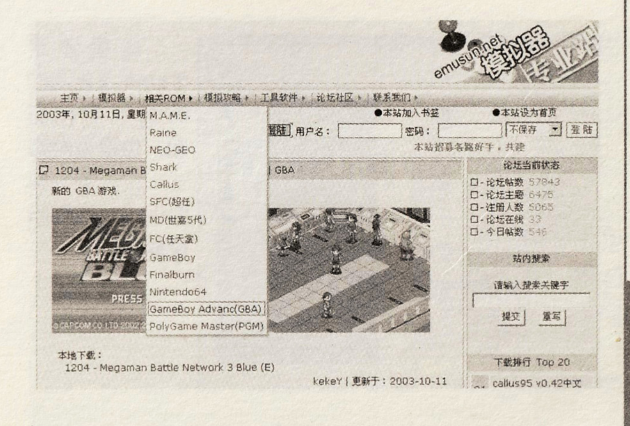
条纽带，一本说明书，一个模拟器新闻资讯中心！也希望在我们 4 周年的庆祝上，看到更好的成绩和更好的服务。



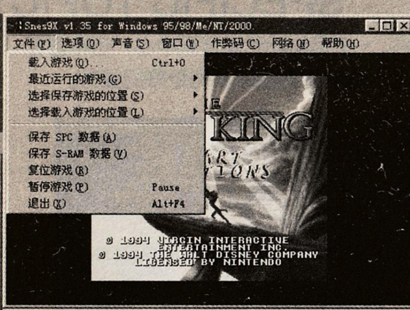


在这里我非常感谢我们现在的成员小组的各位弟兄们，没有你们的努力，也不会有现在的 EmuSun。

更谢谢各位有时间看我在这里乱讲一气，也谢谢各位曾经支持和帮助过我们的所有朋友们。虽然模拟器站点的境地是那么的尴尬，可我觉得这是我在网上唯一没有放弃过的东西，我的模拟之路还要走下去，不论以后会以什么形式出现，相信我，没错地！（好耳熟的词）





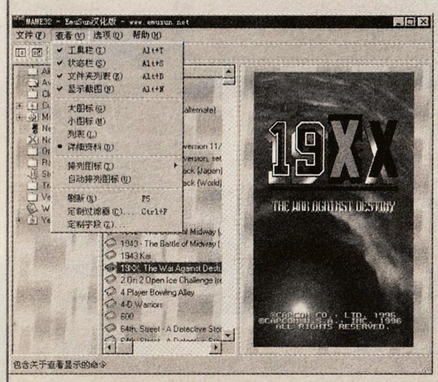


我汉化的第一个作品，现在看还有许多地方需要改进，比如字体大小控制，以及某些字符串的翻译等等：

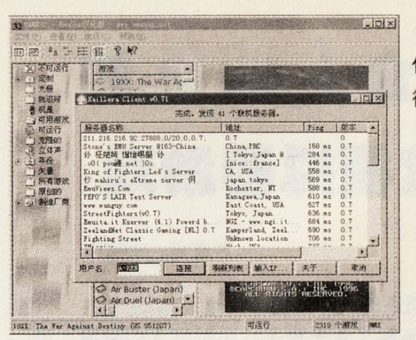
这个也是比较早的东西了，现在不知道还有人在用没有了，当时可是好多人下载啊：







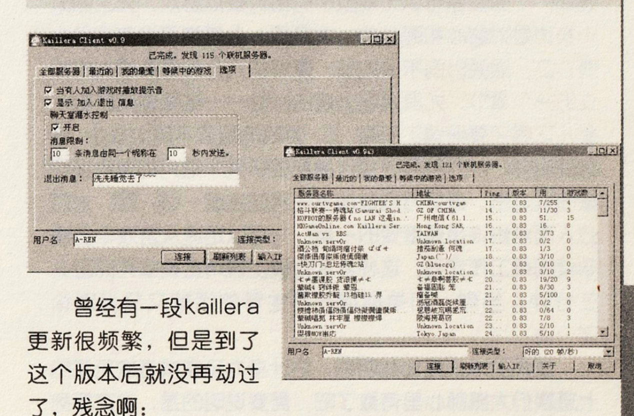
这是涉足mame汉化工作的第一个作品吧，也是当时第一个支持Kaillera连网的模拟器：



之后在许多汉化达人们的帮助下，很快放出了完美版：



我最喜欢的一个FC的模拟器，所以就汉化了出来：



曾经有一段kaillera更新很频繁，但是到了这个版本后就没再动过了，残念啊：



最适合上班族的十款模拟器游戏

文／责编：spiegel

游戏，是上班族的一种奢侈。

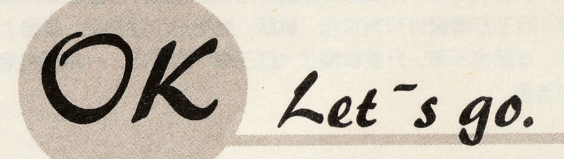
在一天下来劳累了大于等于八小时的人们眼里，电影、电视、报刊杂志或许才是更合适的休闲选择，而游戏，需要“投入”和“互动”的游戏，对于精力已大不如少年时代的成年人而言，太累了。

当然，相信仍然有少数游戏能够满足上班族，而可以名列其中的模拟器游戏就更少了，因为下列四个条件并不易达到：一、难度不能太高，不仅要方便上手，更需容易通关——即使是可以无限投币的街机模拟游戏，死上四五十次也是对信心和耐心的一大磨练，上班族可没有这种心情；二、通关时间不能太长，最好能几分钟通关或完成独立的一个章节，尤其是在上班的时候——忙里偷闲放松一会儿之后还要继续工作呢；三、游戏的玩法不能太复杂，像《微软模拟飞行》那种光操作键都要研究个把月的游戏还是敬而远之吧，最好方向键加 AB 两键完成一切；四，对部分人而言也许是最重要的一点——可以迅速从游戏中切换到桌面或工作文档，这样才不会被主管用金鱼眼死死瞪上三分钟。当然，如果你自己是主管的话就又另当别论了……

既然要求已经如此明确，估计身为玩家或者准玩家的上班族们大概都心里有数了吧。需要说明的是，本文罗列

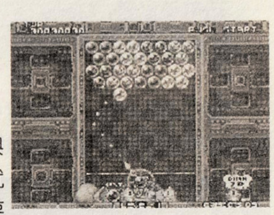
THE LOVE OF GAME

的十款游戏并非每个都达到了上述条件，主要是为了迎合不同玩家的口味，所以下面的排名也是不分先后的，希望你能在里面找到适合自己的游戏。



1、泡泡龙系列

适用模拟器：Neorage
游戏类型：益智



这可是尽人皆知的经典游戏，PC上有它的移植版就是一个侧面证明。玩家只需要控制左右方向及决定何时射击即可，其操作再简单不过。至于任务则是尽量削掉屏幕上那些五彩缤纷的小球球。在家里还可以和朋友进行对战，那时则要在减轻己方压力的同时给对方增加球数，其刺激程度与其它游戏相比也毫不逊色。

2、格斗三人组Ⅰ

适用模拟器：Gens
游戏类型：横版动作



这也是当年在MD上极为流行的一款动作游戏。之所以



推荐1代，主要是因为它那节奏感强劲且优美动听的音乐，2代3代的动作性虽然有所加强，音乐方面却大大不如。在辛苦了一天之后用这款游戏略带摇滚风味的流行音乐陶冶一下情操（汗），也不失为一种放松耳朵的好方法。而操作方面也非常简单，除了方向键外只有攻击、跳跃、绝招三个控制键，极易上手。难度也不高，只要掌握了“打三拳”的技巧，一命通关绝非难事。

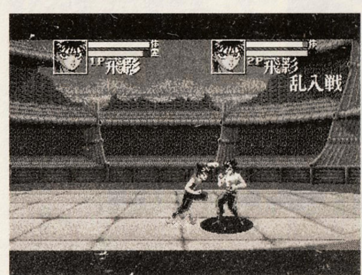
3、幽游白书·魔强统一战

适用模拟器：Gens
游戏类型：对战格斗

由九十年代超人气漫画《幽游白书》改编的对战游戏，在当时风靡大街小巷，至今也被很多人认为是《幽游白书》改编的最好的一款格斗游戏，相信现在还有人记得游戏开始时的日文语音。事实上，整部游戏的语音效果都非常不错，再加上即使现在看来也可以用“流畅华丽”来形容的画面，发招时的绚丽效果配上角色语音更显得魄力十足。虽然漫画《幽游白书》中出现过的角色多

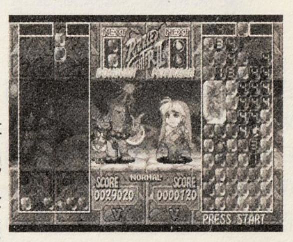


如牛毛，战斗场景也多达两位数，但这款对战游戏聪明地选用了全书人气最高的段落“暗黑武术大会”为背景；游戏中登场的人物也是漫画连载时荣登投票榜首的人气角色。此游戏更是破天荒地支持四个角色在同一屏幕内对战，打起来煞是热闹。更重要的是，这款游戏难度相当低，玩家根本不需要研究角色的必杀等等出招，只需要掌握了切换前后排的技巧，用不了几分钟便可以心满意足地看到“最强”的封号。

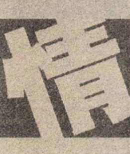


4、 街霸方块

适用模拟器：Finalburn
游戏类型：益智

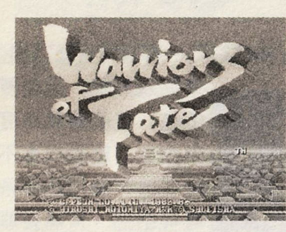


类似“俄罗斯方块”的游戏，但玩法相当刺激，画面也华丽得多，在削掉大量方块时，Q 版角色会有非常漂亮而又搞笑的发招表演。由于运气因素很大，胡乱摆放也可能打败对手，称得上是刺激与轻松兼备的经典游戏。



5、吞食天地 II

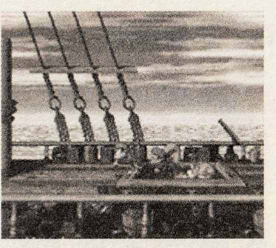
适用模拟器：Callus
游戏类型：横版动作



Callus 上经典的动作游戏多如牛毛，之所以推荐这一款，主要因为它是以大家耳熟能详的三国为背景的。玩家可以从少了马超却补上魏延的“五虎上将”中任选其一进行游戏，尽情体会“万军丛中取敌将首级如探囊取物”的快感。当然，游戏难度并不很高，否则五虎将被别人探囊取物岂不成了笑话？

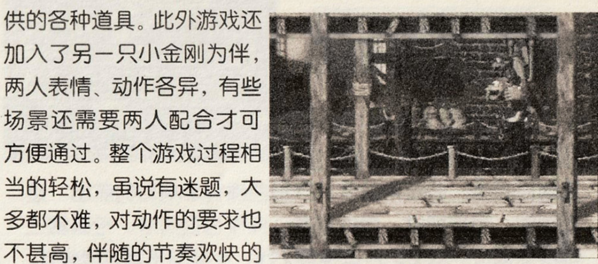
6、超级大金刚 3

适用模拟器：Snes9X
游戏类型：横版冒险



大多知名的游戏公司都有自己的招牌形象，如SEGA的刺猬索尼克、SCEI的古惑狼、ENIX 的史莱姆等，提起NINTENDO（任天堂）人们一定会联想到大金刚，其笨拙而又可爱的造型早已深入人心。此番给大家介绍的是此系列游戏中最受好评的一个——超任版的《大金刚 3》。与其它《大金刚》游戏相比，这一代无论画面还是游戏性都达到

了"大金刚系列"的颠峰。有意思的是此款游戏更加入了一些解迷因素，为了收集香蕉，玩者需要很好的利用每个版面中提供的各种道具。此外游戏还加入了另一只小金刚为伴，两人表情、动作各异，有些场景还需要两人配合才可方便通过。整个游戏过程相当的轻松，虽说有迷题，大多都不难，对动作的要求也不甚高，伴随的节奏欢快的音乐，配合上搞笑的动作和丰富的表情，漫步于大金刚世界中绝对能让玩者在游戏中乐趣不断。游戏场景极多也有不少隐藏地点，但在工作之余，拿出来打两三关，也不失为一种放松心情的方法。



7、Capcom运动俱乐部

适用模拟器：Kawaks
游戏类型：运动



作为运动游戏，《Capcom Sports Club》并不十分出众，但本文是将其作为休闲游戏推荐的。游戏中包含了网球、篮球、足球三种运动类型，玩家可任选其一。尽管场地有所缩小，规则也简化了很多，但同时也使操作和难度比同类型游戏简单得多。人物造型走的也是Q版可爱路线，在紧张中不乏轻松，绝对是一款值得收藏的休闲小品。



8、合金弹头2



适用模拟器：Neorage
游戏类型：横版射击

《合金弹头》系列不用我多作介绍，流传至今长盛不衰已是有目共睹。游戏中敌我双方角色都有着精彩的演出，造型搞笑、动作细腻、表情丰富。操作也很简单，枪跳雷三键保证通关。本文之所以推荐2代，主要由于其难度较低，其后的X、3、4虽然在画面和游戏性等方面都有所加强，难度却也成正比上升，对普通玩家而言，死上三四十条命才能通关是常事，实在不太适合上班族。真正有兴趣的朋友也可从2代入手，逐步体会这个系列的魅力。

9、山脊赛车N64

适用模拟器：N64
游戏类型：赛车

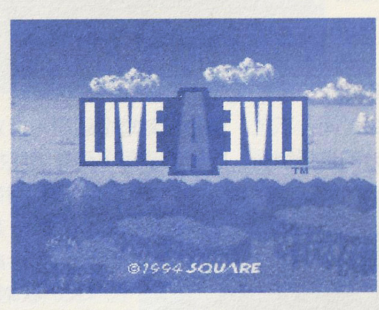


你是否想在紧张的工作之余换一种方式紧张一把？是否对开车回家时那经常堵塞的道路已经厌烦无比？是否想体会一下现实中感受不到的风驰电掣？那么这款游戏绝对适合你。当然你也可以去玩《极品飞车》，不过那里可没有美女……

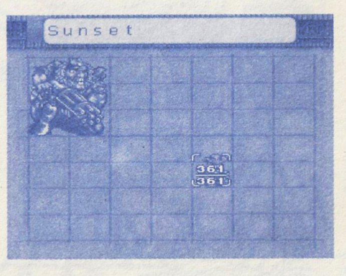
THE LOVE OF GAME

10、Live A Live

适用模拟器：Snes9X
游戏类型：角色扮演



这款RPG放在这里或许有点不合适，不过我个人极力推荐。《Live A Live》是名满天下的SQUARE在1994年推出的作品，虽然老了点，不过至今仍有不少玩家沉浸其中。游戏共分为九个完全独立又相互联系的篇章，从原始时代到科幻未来，从中国到美国西部，每个篇章都对应着一个主角，描述了人类历史上各个时代和地区的不同生态，时空跨度非常大。为了保证完全不同的风格和故事气氛，SQUARE为每一篇章都请了不同的漫画家和作者来设计人物形象及创作故事。而在语言方面，从主角的改名系统到游戏中的对白，也都照顾着该剧情的时代和国家，例如原始篇用的是象声词，西部篇则使用英文等等。甚至连指令的光标都随之变化，如功夫篇发生在中国，便以熊猫作为光标，而西部篇是一把左轮手枪，原始篇则是一块烤肉。在战斗方面，《Live A Live》的战斗是以小型SLG形

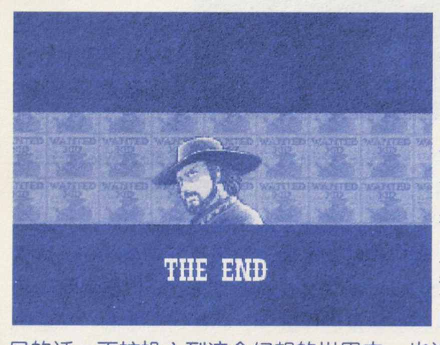




式在一块7X7格的场地上进行的。基本上只要战斗胜利，切换回移动画面时主角队伍的HP便会完全恢复，即使紧接着下一场战斗也可以精神饱满地去应付，从而使游戏难度大大降低。



尽管整个游戏的通关时间并不短，但分配到每个篇章则相对短得多，玩家有充分的选择空间。同时由于每个篇章的风格各不相同，相信不同玩家一定可以在里面找到自我的映射，例如现代篇适合拥有梦想的年轻人，西部篇则适合小资一派。如果现实暂时让你筋疲力尽的话，不妨投入到这个幻想的世界中，也许能给你另一种力量也说不定呢！





THE LOVE OF GAME

霸王忍法帖
真·出招表

沙袋：Nyphemt
责编：RaiN

对于ADK公司的了解，是从《世界英雄》完美版开始的。此公司对于人物的形象设计和必杀技的制作十分下功夫，尤其是超必杀技。ADK公司的创意及制作都非常出色。现在向大家介绍的是ADK公司于96年推出的街机游戏《霸王忍法帖》。

这是一款设计比较新奇的对战格斗游戏。集中了“刀剑类”与“徒手类”两大种类格斗游戏的特点，并把这些特点相融合。十名角色都是忍者、道士等诡异人物，各自把持特异的独门武器，以异世界“时判宫”为舞台，为了各自的目的而战斗。

有趣的是，关于此游戏的出招，笔者至少见过三个不同的版本，而其中最不准确的就是所谓“官方版”。本着对玩家负责的精神（这话是臭屁），同时也是个人完美主义变态心理作祟（这才是真的），我们研究了每个角色的所有出招，总算得出了这份“正版”的出招表。倘若哪位玩家根据此文无法使出正确招式，大可以找我等切磋，小编们随时恭候。^^

中文名称：	霸王忍法帖
英文名称：	Ninja Master
机　　型：	大型电玩、Neogeo
厂　　商：	ADK
年　　代：	1996
类　　型：	对战格斗
ROM 释出:	1999/3 Sound Redump





招式表说明

<中> 表示中段技，蹲下防御不可

<武> 拿著武器时，BC可拿出或收回武器部份角色拿出武器时有攻击判定

<空> 空手时

<无> 武器掉在地上时

P　拳，A或B

K　脚，C或D

★必杀技　　一般必杀技

☆瞬杀烈火　　可连续输入的必杀技

◎超力必杀　　必杀技的一种，会随气的多寡而有所变化，气全满时会完全使用掉

【真必杀】　　气满时，必杀技同时按两个拳／脚钮就可用出加强型的必杀技，气不减

【真息吹】　　气满时ABC同时按，攻击力加强，气逐渐减少，此时可使用　1.真必杀　2.真超力　3.暗之连续技

【真超力】　　血剩四分之一以下且真息吹后可使用。

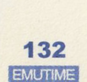
【暗超力】　　使用时机：

1.血在四分之一以下，气全满时可使用；

2.对手血剩四分之一以下，我方气全满。

【暗之必杀技】　角色的潜在连续技，气全满时就可使用，亦可在真息吹后使用。

FIGHTING GAME



-== 义介 SASUKE ==-

特殊技
壁掌击　→＋A　<中>　[空][无]
壁掌斩　→＋A　<中>　[武]
苍转轮　前冲时↘＋D
破肘击　→＋B　[空][无]
蛇破斩　→＋B　<中>　[武]
摔技
苍烈阵　→＋B
苍影阵　→＋D
斩空爆苍阵　→↘↓↙←＋D
★必杀技
飞苍月　↓↘→＋P
飞苍拳　→↓↘＋P
苍空脚　旋　↓↙←＋K
苍空脚　烈　空中↓↙←＋K
☆瞬杀烈火
飞苍拳
旋　→↓↘＋P
空　↓↘→＋P
烈　↓↘→＋P
◎超力必杀
神击破　→←↙↓↘→＋AB
【真超力】
疾风烈神击　→↘↓↙←↓↘→＋AC
【暗超力】
苍神粉碎爆　↓↓↙←→＋AB　[空]
■暗之连续技
四门杀·逆鳞　A，B，B，B，→B





-== 神威 KAMUI ==-

特殊技

影 牙	→＋A <中>	[空][无]
鬼腹斩	→＋A <中>	[武]
土蜘蛛	↘＋A <中>	
影颈碎	→＋B	[空][无]
暗 牙	→＋C <中>	
影 这	（跳跃到画面边缘，方向键拉后）扒墙	
鬼蜘蛛	扒墙时 A	
疾暗打	扒墙时 B	
毒蜘蛛	扒墙时 C	
疾暗牙	扒墙时 D	

摔技

奈落鬼雨	→＋B
头盖狂我	→←↙↓＋D

★必杀技

风牙	↓↘→＋P
龙头牙	→↓↘＋P
杀鬼	↓↙←＋K

☆瞬杀烈火

杀鬼

骸	↓↙←＋K
业	↓↙←＋K
歼	↓↙←＋K

◎超力必杀

火炎阵・鬼雨	跳跃中→↘↓↙←＋AB	

【真超力】

鬼烈斩・血烟	→↘↓↙←↓↘→＋AC	[武][空]

【暗超力】

鬼封・灭	↓↓↙←→＋AB	[武]

■暗之连续技

暗火炎阵・鬼缚 ↘A，A，B，B，→B

-== 雷牙 RAIGA ==-

特殊技
雷击弹　→＋A　<中>
雷鸣蹴　→＋C　<中>
强袭雷升击　前冲时↘＋B
强袭雷鸣蹴　前冲时↘＋C
强袭雷闪光　前冲时↘＋D
落雷弹　跳跃↓＋B
爆雷弹　跳跃↓＋C



摔技
雷牙北斗迅雷击　→＋B
稻妻延髓斩　→＋D
雷牙暴梦　Q＋B
★必杀技
雷击杀　↓↙←＋P
地雷龙　雷击杀击中时←↙↓↘→＋P
爆雷击　←蓄→＋P
雷·天龙　←蓄→＋K
雷·地龙　↓蓄↑＋K
☆瞬杀烈火
爆雷击
爆杀　←蓄→＋P
雷杀　←→＋P
击杀　←→＋P
◎超力必杀
雷神召　↓蓄↑＋BD
【真超力】
闪光雷刃　↓↘→←↙↓↘→＋AB　[武][空]
【暗超力】
爆雷阵　←→←↙↓＋CD　[武]
■暗之连续技
雷神降临　A，B，B，B，→B



-== 天和 TENHO ==-

特殊技
狮咬转身扫斩 ←+C [武]
跳踵腿 →+C <中>
落踵击 跳跃中↓+C
猿遁舞 (跳跃到画面边缘，方向键拉后)扒墙
空山靠 扒墙时P
空山降 扒墙时K
遁甲猿舞 扒墙时←+D
摔技
太极菩萨掌 →+B
飞翔太极菩萨掌 空中→+B
背扇炮 ←↓↙+B
★必杀技
咒缚符 ↓↘→+P
旋风剑(拳) →↓↘+P
风烈弹 ↓↘→+K
守护兽烈弹 D按住后放
开
闪灭掌 拳连按 [空][无]
天魔圆杀阵 →↘↓↙←+P [空][无]
☆瞬杀烈火
旋风剑(拳)
松 →↓↘+P
竹 ↓↘→+P
梅 ↓↘→+P
◎超力必杀
太极破 ↓↙←↙↓↘→+AB
【真超力】
旋刃封邪 →↘↓↙←→↘↓+AC
【暗超力】
修罗放邪 A按住集气，↓↙←放开A [空]
■暗之连续技
国士无双 近A，B，B，B，→B

-== 鸦 KARASU ==-

特殊技

丧　→＋A　<中>　[空][无]

悔　→＋A(近)　<中>　[武]

坏　→＋A(远)　<中>　[武]

崩　→＋B　[武]

荒　→＋BC　[无](叫回武器)

摔技

怨　→＋B　[空][无]

断　→＋B　[武]

罪　→←↙＋B　[空][无]

罚　→←↙＋B　[武]

★必杀技

暗　鸦　↓↘→＋P

鸦　刃　→↓↘＋P　[武]

疾风羽　→↓↘＋P　[空][无]

乱　羽　↓↙←＋P连刺之后，A中段，B下段　[武]

羽　刃　跳跃中↓↘→＋P　[武]

☆瞬杀烈火

暗鸦

阴　↓↘→＋P

惨　→→＋P

灭　→→＋P

◎超力必杀



气狂障壁　→←↙↓↘→＋AC　可再追加攻击被电到的对手

【真超力】

阴阳鸦　→↘↓↙←→＋AB

【暗超力】

鸦·地狱之舞　←→↘↓↙←＋AB　[武]

■暗之连续技

狂刃　近A，C，BC，B，→＋B

近C，C，→BC连按(简易用法)

-== 凤凰 HOUOH ==-

特殊技

内狮子掌　→＋A　<中>　[空][无]

乌枢沙击　→＋A　<中>　[武]

沙门击　→＋B　[武]

跋折罗　→＋C　<中>

波夷罗　←＋C

安仁罗　←＋D

摔技

毗琉　投　→＋B

阿修罗转放　→＋D

迦楼罗弹　空中→＋B

菩萨掌　←→↘↓＋B

★必杀技

空闪光　←蓄→＋P

地烈闪　←蓄→＋K

凤凰天舞　↓蓄↑＋K

鬼神斩　←↙↓↘→＋P

☆瞬杀烈火

鬼神斩

邪鬼杀　←↙↓↘→＋P

饿鬼杀　↓↘→＋P

魔鬼杀　↓↘→＋P

◎超力必杀

破邪·灵波动　↓↙←→＋AB

【真超力】

大日遮那招来　←↙↓↑＋AC

【暗超力】

无双太阳剑　→↘↓↙←→↘↓＋AC

■暗之连续技

凤凰天翔　近D，D，A，→B

-== 枣 NATSUME ==-

特殊技		
蛇狂碎	→+A	<中>
飞轰钺	↘+A	
枣·戟刃萌破	↓↘→←+B	
通天枪	→+D	
降斩斧	D，D	
摔技		
下龙炮	→+B	
地龙炮	↘+B	
飞龙炮	空中B	
烈震蛇狂碎	→+D	
大峰岚	←↓↙+D	
★必杀技		
刃空斩	→↓↘+P	
百鬼连碎	↓↙←+P，P连按	
轰斩斧	↓↙←+K	
飞　鸟	←↙↓↘→+P	[武]
踏破穿击	↓↘→+K	<中>
☆瞬杀烈火		
踏破穿击		
刀斧	↓↘→+K	
弹枪	↓↘→+K	
神戟	↓↘→+K	
◎超力必杀		
天破烈脚	→←↙↓↘→+CD	
【真超力】		
鏖杀·幻梦缭绕	→↘↓↙←↓↘→+AC	
【暗超力】		
极流狱杀掌	→↘↓→↘↓+AB	[空]
■暗之连续技		
无骜流瞬击·鏖	A，→A，→A，A，→B →A，A，→→AB连打（简易用法）	

-== 伍右卫门 GOEMON ==-

招式	指令	备注
特殊技		
袋　割	→＋A	<中>
鸠尾抉	↘＋A	<中>
隐·锁参本	←＋B	[空][无]
隐·大分铜	跳跃↓＋B	
喧哗蹴	前冲↘＋D	<中>
摔技		
大往生投	→＋B	
合欢落	空中B	
再起不能殴	←↓↙＋D	[空][无]
怒号炮	←↓↙＋D	[武]
川之主钓	→＋BC	[空][无]
★必杀技		
爆烟障	→↓↘＋P	按住P，可拿着不丢
火炎障	↓↙←＋P	[空][无]
地铁球	↓↘→＋P	[空][无]
轰击炮	↓↘→＋P	[武]
天诛爆	↓↘→＋K	
☆瞬杀烈火		
天诛爆		
无赖	↓↘→＋K	
铁攻	↓↘→＋K	
富狱	↓↘→＋K	
◎超力必杀		
铁球火炎狱	↓↙←→＋AB	
【真超力】		
烈火灭杀掌	←↓↙→＋AC	[空][无]
【暗超力】		
暗器双邪业	←→↓↘＋AC	
■暗之连续技		
灭杀·铁拳诛	A，B，B，→B	

-== 云仙 UNZEN ==-

特殊技
成佛张手　→＋A <中>　[空][无]
地狱豪碎　→＋A <中>　[武]
摔技
三途渡　→＋B　[武]
极乐门　↘＋B
常暗倒　↙↓↘→＋B
大狱杀弹　↓↘→↘↓↙←＋P
★必杀技
大粉碎击　B D
因果报应　↓↙←↖＋P
大地鸣动　→↘↓↙←＋P
罪人裁　→↓↘＋P　[武]
忏悔觉悟　↓↘→＋K
☆瞬杀烈火
忏悔觉悟
南无　↓↘→＋K
阿弥陀　↓↘→＋K
佛　↓↘→＋K
◎超力必杀
命脉微尘　←→＋A C
按钮按住再放开可决定投掷方向
【真超力】
黄泉送　←→↘↓↙←→＋A C
远距离为中段，近距离防御不可
【暗超力】
引导渡　↓←↓→＋ A C
■暗之连续技
怒涛·炎击杀　A，B，B，→B



-=== 霞 KASUMI ==-

特殊技

红鹤拳	↘+A	[空][无]
霞斩	↘+A	[武]
里鹤脚	→+C <中>	
风车	↘+B	[武]

摔技

向日葵倒	→+B
蝉弹	空中B
绯旋倒	↓↙←→+B

★必杀技

绯斩击	↓↘→+P	
卦脚圆旋蹴	↓↘→+K	
绯旋蹴	→↘↓↙←+K	
绯龙闪	跳跃中↑↓+K	
绯天脚	↓或↖或↗+K	[空][无]
转身旋风	绯天脚之后P	
绯天蹴	绯天脚之后K	
绯天舞	绯天脚之后接近↑以外+K	

☆瞬杀烈火

绯斩击

芍药	↓↘→+P
牡丹	↓↘→+P
百合	↓↘→+P

◎超力必杀

绯闪肘击	←→+AB	(可AB按住不放)

【真超力】

绯燕闪	→↘↓↙←→+AB

【暗超力】

绯旋圆舞阵	↓↓↙←→+AC

■暗之连续技

奥义·花蝶缭乱	近B，B，A，B，→A

-== 兰丸 ==-

指令摔：

→＋B

←→↘↓＋D

★必杀技：

幻斩舞	→↓↘＋P
幻斩舞·虚空	空中·→↘↓＋P
梦幻樱	↓↘→＋P
连樱花	→←↙↓↘→＋K

☆瞬杀烈火：

幻樱舞	
樱花	↓↙←＋K
风月	↓↙←＋K
幻水	↓↙←＋K

◎超力必杀：

梦想冥缚	→↘↓↙←→＋AB

【真超力】

梦幻樱花	↓↙←→↘↓↙←＋AB

【暗超力】

幻魔操掌	↓↘→←↙↓＋AB

□连续技

秘	近B，A，B，B
散	近A，B，A，↓B　[空][无]
宴	近A，B，B，A，D[空][无]
泡沫	近A，B，A，→C，↓↘→B

■暗之连续技

命露散华	A，B，A，B，→B

-== 织田信长 ==-

指令摔：

→＋B

→＋D

★必杀技：

三界无惨	←蓄→＋P
落凤斩	→↓ P
大六天魔镜	↓ → P
黑旋连还杀	↓ → K
飞枪天舞	↓蓄↑ K
飞天雷爪	飞枪天舞中K

☆瞬杀烈火：

三界无惨	
天坠	←蓄→P
地割	←→P
人灭	←→P

◎超力必杀：

怨灵爆	↓↙←↙↓↘→＋AB

【真超力】

炎狱乱剑舞	←→↘↓↙←＋AB

【暗超力】

冥道轮回	↓↙←→↘↓↙←＋AC ［空］［无］

□连续技

零炉	近B，B，A
霞巴	近A，→A，A

■暗之连续技

万象灰尘	↘A，→D，B，D，→B

暗连弹·愚者必灭

←蓄→AB ←→AB 落地后←→BC ←→ AB ←→CD ←→AB ←→CD ← →AB←→AB ←→AB

隐藏角色：兰丸＆织田信长呼出法

1P：

●选人的时候，顺序按左、左、下、左、上、左、下、左、上、右、下、右、上、C＋D

2P：

●选人的时候，顺序按右、右、下、右、上、右、下、右、上、左、下、左、上、C＋D

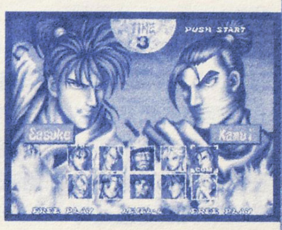
EXTRA MODE 呼出法（只限于街机模式）

1P：

●选人的时候，顺序按左、下、左、上、左、下、左、上、左、下、右、右、右、右、上、C＋D

2P：

●选人的时候，顺序按右、下、右、上、右、下、右、上、右、下、左、左、左、左、上、C＋D



呼～～总算写完了。是不是看得眼都花了？

偷偷告诉你，限于篇幅关系，其实前面十个普通角色的连续技我还没列呢！不过别急着扁我，连续技部分我会帖在论坛上，有兴趣的朋友过来看吧。



海豚历险记 II

文：Nyphemt 责编：spiegel

我听有人这样评论过：在FC上的游戏，由于机能有限，厂商吸引玩家的唯一手段就是增加游戏的可玩性，所以那时的游戏都很耐玩。细想起来却有几分道理，比较起来，在3D大行其道的今天，很多游戏拥有精美的画面，优美的音乐，但就像肯德基、麦当劳这样的快餐，玩过后很快就没有印象了。让人怀念的，让人感动的可能还是几年前，甚至十几年前的那些老游戏。如果您确实无法忍受FC机器上的粗糙画面和简陋音乐的话，那么就随我往前迈一步，去看看效果和游戏性做得都不错的16位机。

还记得ECCO这只可爱的小海豚吗？哦，想不起来，告诉你吧，这是SEGA在1994年出品的一款ACT游戏《海豚历险记II》中的主人公。她肩负着重大使命，为了拯救“亚特兰蒂斯”和他的同胞，游经北极圈的海底，穿越亚特兰蒂斯海底城市，甚至到了其他星系和时空，打败了敌方生命体——丑恶无比的“漩涡皇后”。

这款游戏中融入了很多的海洋与历史知识，同《大航海时代II》一样，可谓一款丰富生动的海洋知识百科全书。主人公会游经古代与现在，地球与外星球等不同的海洋，玩家可以生动地感受到不同时间、时空中的海洋生态环境。与此同时，在海洋中的其他生物或是你的敌人，或是你的朋友，需要善于利用他们以便通过每一个关卡。在操作上，由于大多在海中运动，惯性和水流的作用对动作的影响很大，海豚的突进与加速等动作需要多加练习才能精确掌握。

此游戏与其他动作游戏相比颇为特别，大部分关卡除了要



掌握熟练的动作技巧之外，更需开动我们的大脑解开重重密题或完成特别任务才能通过。当年在国内的《海豚》游戏只有日版，密题众多，又无法看懂对话文字，好在有模拟器，又能找到美版ROM，现在翻出来与各同好共享于此。鉴于这些原因，本着实用的原则，这篇文章便以攻略为主。

先介绍一下准备工作：

1、具体操作

方向键：控制海豚游动方向，在没有其他操作时为缓慢游动。

A 键：其作用比较多，基本功能为发射超声波。熟悉生物知识的朋友一定会想到，对同类或者海洋生哺乳动物也可作为通讯工具。超声波也可以用来探索地图，方法是按住 A 键不放。地图很重要，要经常调用它，上面标示了敌人位置、出口和特殊机关。如果在冒险过程中掌握了超强声波的技巧，将会事半功倍。

连续按两次 A 键便可以发生出带有攻击判定的声波。

B 键：基本用于突进。可以控制海豚撞击敌人及啄食小鱼恢复体力。

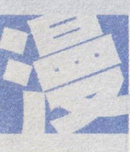
C 键：控制小海豚快速游泳，在陆地上为跳跃；在小海豚羽化为海鸥时，可控制它展翅飞翔。

START 键：暂停。

2、宝物或特殊物品

水晶：大体分为五类。(1) 可为海豚提供能量，用以通过其他的水晶，或者突破特殊障碍；(2) 提供过关的信息；(3) 直接为海豚打开障碍；(4) 使海豚成为无敌状态；(5) 发散





出的小星可为小海豚指引前进的方向。

声波：得到发射加强声波的能力，可同时往四个方向发出声波攻击敌人。

黑色的魔球：在不同的版面触动，可让小海豚变化为海鸥、水母、鲨鱼（汗）等。

红白球：为海豚打开通道口的封闭物。

悬浮水珠：在海豚跳跃时，发挥作用，如弹簧般的把海豚弹飞。



蓝色圆圈：在纵版时，为一种补给物品，只有通过不断穿越它才能到达目的地。

旋转圆圈：可帮助海豚清扫前进途中的障碍，但是它存在时间有限，注意把握。

记忆水晶：向它发射声波后，会改变形体，立起来时可以从此续关。

石块：有些飘落而下的石块是可以移动的，把它推到前进途中的障碍处，可以打开通路。

3、海洋生物

各种小型鱼群：可以补充体力，其中的蓝灰色小鱼更是为海豚在某些版面中过关立下了汗马功劳。

鲸及大蓝鲸：小海豚的朋友，他们不仅会为海豚提供信息，还会帮海豚清扫前进途中的障碍。

飞鱼：能带着小海豚飞行，从而达到目的地。

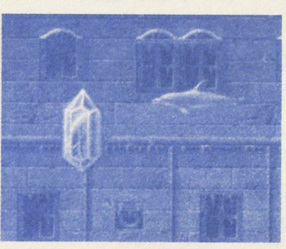
金色海龟：一般在暗流处遇到，触碰它可以帮你穿过汹涌的暗流。

海豚：为小海豚提供信息。

敌人：各种水母；鲨鱼、海五星、刺海螺、螃蟹、海刺球、海蛇、大乌贼。当海豚以撞击的方式消灭他们时，如果其消失后幻化成小星星，并“叮”的一声被你吸收的话，那么，在本

版中将不再出现。

4、关于此游戏的难度。



这个游戏的难度选择做得很有意思。从总体上讲，在开始时，如果海豚从前方出发，各关的难度较低；若从上方有两个海螺封锁的出口出发，则各关的基本难度相对高一些。在历险的整个过程中，难度是不一成不变的，该游戏根据你目前的过关水平（如过关时间、续关多寡、路线选择等），自动调整下面各个关次的难易度；而难度的高与低，还会直接影响到历险所经历版面的多与少。笔者水平有限，版面达到32关，若您有心可以多试一试。基于此，每次你闯关时，所经历的过程会有所不同，限于篇幅，只简略介绍其中比较困难的关卡。

5、重要关卡介绍

游戏开始处——水晶源



小海豚与其他海豚对话，获得信息，需要通过一个传送点，游到一个新的海域去。注意对话，他们会告诉小海豚在穿越TELEPORT时注意吸取蓝色圆环的能量保持体力（这时是个纵版的场景，使用声波可以攻击敌人），才能顺利得到达彼岸。这个新的海域中有一艘沉船，观察后会看到沉船左边舷上有个一闪一闪的小星星。有个海豚会告诉你推动位于该海域四角处的水晶到小星星处会有事情发生。在推动水晶时，要注意你发动声波的频率，这有点像荡秋千，只有当振幅达到一定程度后，水晶才能脱离原来的位置。组合好水晶后，吸取其中的力量可以打开堵在通道



口出的石块过关。

下一个关卡 断层

在道上你可以碰到一块飘落而下的石块，推动它到通道处，用其击落堵在通路上的石块。继续前进，发生塌陷，这时会有对话弹出，告诉玩家，小海豚失去了亚特兰蒂斯曾给予他的神秘力量。



从此，小海豚失去了水下呼吸的能力，需要不断游出海面补充氧气（注意：若氧气用光，体力会消失得很快，但在深海有补氧的区域，注意观察）。

第三关 双潮

加强声波这关首次出现，位于开始处下方不远的一个小通道内，先拿到它对于通关好处多多。去右下方，找到水晶，发声波，吸取其能量，打开左通道口的封路水晶。原路返回，再次吸收能量。回到刚打开的左通道口，下沉找到金色海龟，利用它通过暗流。打开水晶，见到一条鱼，同他一起穿越时空与时间，来到他的世界。跃出海面，通过空中管道，来到位于中间靠右的空中岛屿。发射水井，开启海洋左处被石块堵住的通道。穿过通道，来到一个水晶前。发射声波，水晶告诉你他暂时开启了海洋最右方的一个被水晶封锁的洞穴，你要在其关闭前从中吸取能量。抓紧时间，取得能量（注意洞口水晶被关闭后，只有死路一条）。打开地图，看到有箭头的地方，即为你的目的地。

天朝

这一关要在悬挂于天上的河流中前进，千万不要掉下去。需要注意的是尽头处有漩涡，用声波可以平息它。

麦达莎通道

一样的天上之河，不过很讨厌，有红色的大章鱼不停干扰

你前进，注意时间差和惯性的运用。

空中岛屿

这一版的最后通道出口在最上方的第五个空中岛屿处。当你在左边的海面上，发现悬浮的水珠时，用声波攻击它，即会被其弹飞，通过连续的跳跃前进。注意在海豚腾空击打水珠时，别按方向键，否则会影响海豚的弹跳方向。

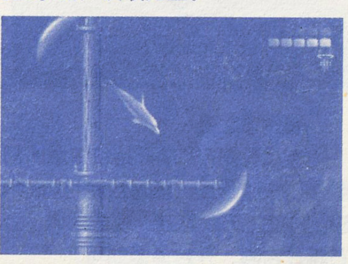
飞翔

神奇的魔法球出现了，可以通过地图看到其位置。碰到它后，小海豚就会变成美丽、可爱的白色海鸥。这时可以体验一下在明媚的天空中翱翔的感觉了。放心啦，游戏制作者不会让你这么轻松的。小心空中不断飘落的石块和突然俯冲而下的老鹰。飞越崇山峻岭，来到版面的右端，回到水中，恢复真貌。向左钻进第二个传送点，再次进入纵版画面。游到彼岸过关。

鹰之海湾

巍巍高岭把海洋切割成三个区域，每个区域都有变身魔球。本版的关键还是在于变身海鸥。通道口在右边区域，但需要先在左边区域中找到能量水晶，吸取力量。

亚特兰蒂斯洞穴



在通往亚特兰蒂斯洞穴的途中，有两块分割开的水晶，拼凑好后，可获得能量，打开封路的水晶。进入亚特兰蒂斯洞穴后，向DNA形状的漂浮物发射声波获取信息。得知她已被地方恶魔所击败，所以传给小海豚的超能量也就消失了，现在需要你的帮助。她被击败时，有一条鲸在现场，现在只有找到它才能解开这个谜。从亚特兰蒂斯身体中由上至下穿过去，找到鲸。鲸的孩子失散了，需要你为他找其全部小孩（共8条），找齐后会让一条小鲸作向导帮你通过障碍。



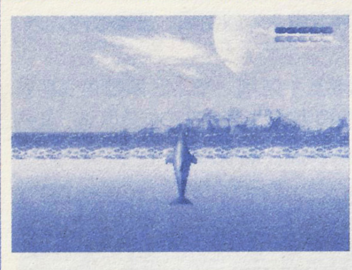
注意小鲸的口哨声，提醒你抓紧时间，需要你赶上他。

石之迷宫

本关地形复杂，可先从左方的通道下去，推动石块往下开路。找到旋转星圈后，推动它打开右上方的封口。利用小海龟下潜，撞碎左右的海螺封口，找到水晶。发声波，开启其上方洞穴的封口。上方洞穴的水晶可以开启右方通道的封口。在此找到能量水晶，打开右上方的海螺通道。穿过去，又有一处暗流，用旋转星圈打通三道障碍，获得最深处的水晶能量。出水面，向右越过岩礁，出口在下方。

暗之海

在此声波又有了新的功能，用其可以照亮四周。你要找到的鲸就被困在这里。在你救出它的孩子后，他会告诉你有关亚特兰蒂斯的详情。原来亚特兰蒂斯的身体是由两串彩球组成（就是DNA），她在与敌方恶魔激战时被打败，散落于各处，而且其中两个被恶魔带回了老巢。你的任务就是拯救亚特兰蒂斯。



麦达莎之孔

本版有捷径：从开始位置急速前进到右面尽头，获取水晶能量，快速游回，因为水晶四周的气体会急剧消耗你的氧气，碰到左面上方的魔球，变成水母，上游到水面，恢复原貌，向右越过岩礁，开启通道即可。

入门之道

往右越过两座岩礁，找到传送点，过第三个纵向版面，到达另一个区域。看到一条被困住的海豚，这道密题很有意思，你需要引诱她冲破屏障。找到一个不起眼的灰色小鱼，把它推到屏障前，被困住的海豚冲破屏障，你也可以过去找到水晶，

过关。

洞眼



此区域有 24 个彩球，两个彩球可开启一块水晶。这个区域中有一个记忆水晶。

月亮湾

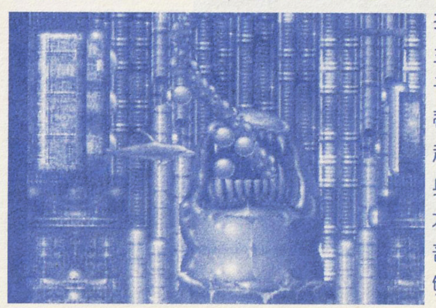
此处的景色很美，各位可欣赏一下，或者说回味一下 16 位机的 2D 画面。个人感觉现在的某些 PC 游戏可能还比不上它。这里需要注意的是古铜色的龙虾，她会把你抓到龙虾城去。到达海底，还是被抓，来到一个新的区域。这关难度不小，注意第一道封锁，需要用水晶能量。中间两道封锁可以发声波吸引红白魔球打开，最后的封锁用太空管道左部上方的水晶打开。

万有引力

这一区域的管道之中，激流汹涌，无法前进。你只能游到管道之外一试，因为这是在万有引力区，能吸住你，所以不至于从太空摔下。

炼球

恶魔拿走的两个彩球正是被囚禁在这里。先切断紫色大魔球的供养，小心在他垂死挣扎时，不要被它挤死。救出彩球，



把他们送回亚特兰蒂斯身边。终于拯救了亚特兰蒂斯，从而你的超能量又回到你身上，不但能在水中呼吸，你的普通声波也已能够攻击。注意记



忆水晶。

漩涡皇后

“漩涡皇后”还在吞吞吐吐，不停制造新的罪恶。小海豚可在她两边的缺口处躲藏，俟机发难，将其击毙，解救了朋友们。这时的精彩表演能让你耳目一新。嘿嘿，放心，游戏尚未结束。



归途

又一个纵向版面。前往海底都市，找到时空转换器，帮助朋友重返家园。

尾声

有一个很有意思的迷题，但相信能玩到这里的玩家对于这种密题一定在别处见识过，绝难不到各位。只要让这里的 16 块方砖表面都长满黄色生物即可。

鱼城

在这里你会变成一群美丽的小鱼，当你体力下降时，应及时靠近其他的小鱼，以恢复体力（鱼群数量）。

永恒之城



时空转换器就藏在这里的传送地处。小心不要惊动城壁上爬动的生物，很危险的。小心地跟在它的后面，通过石柱。找到转换器，回返家园，游戏结束。

金秋已渐渐远去，在寒风刺骨的季节，能在温暖的屋里玩游戏是多么幸福啊……

文／责编：Lucifer

PCSX2

PCSX2 这个 PS2 模拟器最近公布了一张运行 Linux 的画面，从画面上看，由于缺乏 PS2 HDD 的模拟设备，安装备有继续进行下去，不过最近这个模拟器的消息似乎越来越火了，PS2 的模拟真的有可能那么快实现吗?看来 PS2 的模拟离我们是越来越近了，但是其相对变态的配置，却又是那么的不近人情。我想大家希望看到的还是 VGS 那样低配置的模拟器，我想这也不会太遥远了。

Satourne

Runik 在NGEmu 的论坛发了一张帖子，公布了 Satourne 这个 SS 模拟器的一些 Wip 信息，大致意思如下：Fabien 昨天测试了一下这个模拟器的最新 Beta 版，相对于上一个版本兼容性有很大的提高，CD 的模拟还没有支持，SamuraiShodown 4 运行得非常流畅，Super Hang On 缺少天空部分的画面贴图，Metal Black 能够运行但丢失了一些色块，Capcom Generations 4 运行的途中存在贴图错误，确保一些问题被解决之后新版就会放出。

1964

再来点 1964 的最新消息，最近关于 1964 的测试版的消息比较多，总体说来大家对其期望比较高，而 1964

小道消息，不可尽信





也没有让大家失望，从最新的一些抓图来看，对游戏的兼容性又有提高。以下即是一款以前并不支持的游戏 Baku Bomberman（J）的运行抓图。根据测试人的说法，新版本运行游戏更多，速度更快，程序本身也更稳定。不管如何，期待 1964 的新版也是最后一个版本的诞生。

MAME.DK

我们心爱的 MAME.DK 已经离我们远去了，一时也没有其重新回来的迹象。MAME.DK 存在时一直有两点备受称道，一个自然是其无偿的下载服务，一个就是其详尽丰富的 MAME ROM 资料。前者恐怕不会再来，而后者替代品终于出现了，MAME.DB 比较完美的再现了 MAME.DK 的数据检索功能，就这一点来说它也算是一个 MAME.DK 的继承者。总之这是 MAME 饭思不会错过的地方。

SAMMY + CAPCOM + SNK PLAYMORE = ?

在日本第41次 “Amusement Machine Show”会场中，公开了由SAMMY 所开发的新机版“ATOMISWAVE”，利用连线功能的 AW-Net 连线机能及 AW Card 可以作为全国连线排行榜及登陆游戏资料的服务。目前预定将会利用 AW-Net 功能的游戏如下金太郎（Net Select 上班族金太郎）新三国战记 七星转生 GuiltyGear ISUCA这次的 GuiltyGear ISUCA 加入了四人对战（协力作战或者乱斗），同时也改成前后双线制的对战方法（像饿狼传说？）並引入新系统。

另外引人注目的焦点是 SNK PLAYMORE 加入了

小道消息，不可尽信

ATOMISWAVE 的开发阵营，第一款作品为「The King of Fighters」最新作品，预定将于2004 年春天发售。(NEOGEO 机版，你安心地去吧！SNK终于把你抛弃了)

另外 CAPCOM 也将授权开发 Sammy VS CAPCOM，预计将会有 Street Fighter 、私立 Justice 学院、Vampire Savior 与 GGX 等角色共同登场，並且將融合兩家公司的游戏系统进行游戏。

“神游机”＝紧凑版N64

9月25日 (Bloomback)：游戏机巨头任天堂成为首家正规进军中国大陆游戏产业的游戏厂商。该全新廉价版家用游戏机完全面向中国开发，游戏软件的销售方面，为了防止盗版流通，而采用了写入式半导体记忆卡的电子流通方式。岩田聡社长接受了Bloomback 新闻记者的采访。

任社将于10月中旬开始发售中国专用的家庭用游戏机“神游机”，价格为498元rmb，从上海等三个城市开始发售，以后将阶段性的扩大销售区域。游戏软件的销售，则是玩家向其购入游戏主机的专卖店支付48元，然后再下载到半导体记忆卡中。记忆卡采用的是强化了安全性的大容量NAND型闪存(通过电子信号的可擦写记忆体)。预计的容量为64M(普及型)

岩田社长表示：“中国是很有希望的市场，不过环境迥异。市场的开拓还必须要解决很多问题。”(中国大陆市场)拥有庞大的人口，市场的潜在成长性很值得期待，但因为游戏软件的违法盗版横行，所以没有充足的准备下不能贸然进入。这次开发了全新的主机、调整了（软件的）流通方式，采用了合资的方式建筑起新的商业模式，因而才决定正式进入中国市场。

小道消息，不可尽信





被鸡蛋番茄砸了一身的Lucifer

“有人说爱情背后没有秘密，说这话的人既不懂爱情，也不懂秘密”——出自北京乐与路。北京的天气开始变冷了，不知道温哥华那边如何了呢。想念一个人的感觉是怎么样的？同一座城市，同一个机场，两架飞机飞往两个不同的终点。原来想念一个人的感觉就好像自己在喝一杯酒，是在等待醉的来临，却伴随着更大的苦痛。

此时发型像爱因斯坦的BirdY

冬天又到了，好冷，好冷这种天气最好是躲在被子里，手里捧着一杯热咖啡，看DVD了。（嘿嘿，这是我唯一的，唯一的，小爱好）前两天终于搞到了一台PS2，呜呜~~真不容易，终于可以自己尽情的玩了。Hades这家伙老是占着手柄，他那么小眯眯眼老是看不清楚路，在地图上乱跑一气。无语了，这个路痴好不容易做完了这期，累死我了，连着熬了几个通宵啊。偶得好好睡睡。Z~Z~Z

痛并快乐着的RaiN

最近比较郁闷，做什么都不是很顺心。先是做梦梦到SP死掉了（当然我又给他救活了……），接着自行车丢失（衷心祝福那个盗贼偷了我的自行车后没有被摔死，因为刹车出现了故障），最后是办理信用卡的时候却发现身份证遗失。那个时候已经有想死的念头了，还好天无绝人之路！预知详情请待下回分解！

不知道说什么好的spiegel

这期本来是想做成《圣剑传说》系列专辑的，所以给“ET 科考队”栏目准备了大量关于圣剑2、3、Legend of Mana 以及新约的资料和秘技，可惜，由于包括篇幅在内的种种原因（主要是因为我那个系之谱唧歪太多了……），这个栏目被迫cancel了。唯一值得欣慰的是，我们特意花了整整两天时间以验证《霸王忍法帖》的所有出招，打得那叫一个爽啊……不对不对，是打得那叫一个辛苦啊！总之，我们力求确切详实的心意，希望每一个读者都能体会到啊！（作欠扁状）

先看看这里啦\(^O^)/ **Modetan**
高手的选择：可以不运行安装程序，在每个栏目下的”EMU”和”ROM”文件夹选取你所需要的模拟器或游戏
新手的选择：运行光盘上每个栏目的安装程序，即可简单的安装模拟器和游戏

EMU（模拟器）

GBA.zip
mame074b.zip
mame32plus-0.74-bin.zip
mame32v74b.zip
N64.zip
Neogeo.zip
neogeo街机模拟器通用版.zip
SFC.zip
WSC.zip
新作强袭
GBA\les_razmoket_rencontrent_les_delajungle(f).zip
GBA\digimon_battle_spirit_2(u).zip
GBA\battlebots_design_and_destroy(u).zip
GBA\Jurassic_Park_Institute_Tour_(J)(Rising Sun).zip
GBA\Oddworld-Munch's_Oddysee_(U)(Rising Sun).zip
GBA\Boulder_Dash_EX_(E).zip
GBA\mageman_network_battle3_white(E).zip
N64\Ridge Racer 64 (USA).zip
N64\皇家骑士团64.zip
N64\口袋妖怪.zip
SFC\go!go!1.01.zip
SFC\sf12169a.zip
SFC\sf24048a.zip
SFC\ys 3 hacked.zip
SFC\圆桌骑士.zip





SS\水浒2.rar
汉化\RPG工具.zip
汉化\xysj0.1.zip
汉化\yttlj.rar
汉化\鬼武者.rar

ET 游戏基地

家用机\Resident_Evil_II.rar
家用机\SOLDIVID.rar
家用机\Starcraft.zip
家用机\奥加战争.zip
家用机\电精2.zip
家用机\饿狼传说.zip
家用机\浪漫传说3.zip
家用机\明星大乱斗.zip
家用机\魔装机神.zip
家用机\银河英雄传说.zip
家用机\真圣刻.zip
系之谱
对应模拟器\CH-vba16.rar
对于模拟器\HA-Snes9x139-FS.exe
系列游戏\sword-1(e).zip
系列游戏\sword-1(j).zip
系列游戏\sword-2(e).zip
系列游戏\sword-2(j).zip
系列游戏\sword-3(e).zip
系列游戏\sword-3(j).zip
系列游戏\新约圣剑传说.zip

ETC Modetan

游乐园\PERFECT BLUE OST
游乐园\Spriggan OST
相关工具\模拟器评测\HA_Project64.rar
相关工具\模拟器评测\WINCD37.zip
相关工具\私立模拟学院\uni-bios.zip
相关工具\私立模拟学院\zsneswv1.337r1.06.zip

光盘内容介绍 VOL.22

新作强袭

GBA:

les razmoket rencontrent:les delajungle

digimon battle spirit2

battlebots design and destroy

Jurassic Park Institute Tour

Oddworld:Munch's Oddysee

Boulder Dash EX

mageman network battle3 white

N64：

皇家骑士团64

口袋怪兽

山脊赛车64

新世纪福音战士

SFC：

圆桌骑士

伊苏3

奥加战争

浪漫传说3

魔装机神

真圣刻





ET游戏基地

街机：

电精2

Sol Divide

饿狼传说－狼之印

家用机：

Modetan

星际争霸64

生化危机2

任天堂明星大乱斗

真圣刻

奥伽战争

魔装机神











系之谱



MAI NOW LOADING

ETC

游乐园

PERFECT BLUE OST

Spriggan OST

模拟器及其工具



ISBN 7-900305-73-4
9 787900 305732

ISBN 7-900305-73-4

光盘定价：人民币10元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售